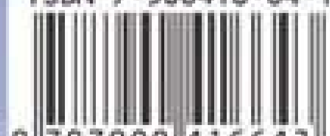
月 姬
TYPE-MOON
MELTY BLOOD

流行排行榜

齐鲁电子出版社

ISBN 7-900416-64-1



定价:13 元(手册+DVD 光盘)

EMUZONE 模拟地带 VOL.23



THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE
WWW.EMU-ZONE.ORG WWW.EMU-ZONE.ORG WWW.EMU-ZONE
EMU ZONE
模拟地带
THE EMULATION GAMING
NEWS MAGAZINE
动漫游戏懦夫
生化危机2极限通关录像
PSP ISO LAUCHER大比拼
索尼的游戏帝国
如假包换的GIRIGIRI
SS模拟器CASSINI教学
侍心如诗剑魂如画
侍魂场景大赏
SPRITEKEY+GBALINK=NDS烧录套装
EDIY NDS烧录套装简短评测
WWW.EMU-ZONE.ORG
武藏传
BRAVE FENCER MUSASHI
纪念曾经逝去的感动
最终幻想7汉化专题
FINAL FANTASY VII
EMU ZONE
VOL.23



制　　作：《模拟地带》编辑部

策　　划：陈浩

主　　编：龙二

编辑部主任：Cotolo

栏目 编辑：Cotolo Taka 雪暗 微风

美术 编辑：Ghosts

策划 推广：北京金地辉煌科技发展有限公司

网　　址：http://www.emu-zone.org

咨询 投稿：ezmag@163.com

定　　价：人民币13元

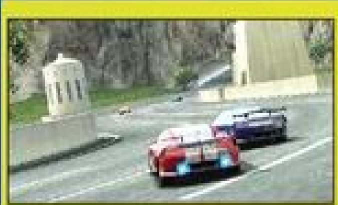
健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，
注意自我保护，谨防受骗上当，
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，
合理安排时间，享受健康生活。

模拟地带 EMU ZONE VOL.23 CONTENTS

PSP

PSP游戏图鉴精选





游戏编号	0001
英文名称	Ridge Racers
中文名称	山脊赛车
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	864 MBit
游戏类型	RAC
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

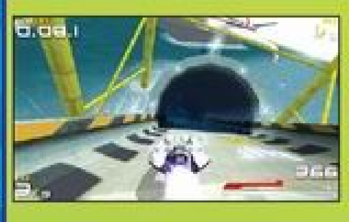
本游戏可看作"《山脊赛车》系列"的"合成品"，搜集了之前系列游戏中广受好评的24条经典赛道（当然还包括4条原创赛道），音乐是原来作品中音乐的重混版，操作感同样得以继承，游戏中的微操、甩尾等都让人得心应手。在主模式"世界巡回赛"里取得的成绩将决定着新赛车、新赛道等隐藏要素的取得。无线通讯系统最大允许8人进行对抗，看来这一定会引起很多办公室里的马达声共鸣。此外，NAMCO还特意在进入主游戏前安排了一段复古MINI游戏，很有意思。





游戏编号	0002
英文名称	Vampire Chronicle: The Chaos Tower
中文名称	恶魔战士编年史 浑沌之塔
游戏公司	Capcom
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	665 MBit
游戏类型	FTG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

冷漠月空中的浑沌之塔，是暗夜使者们起舞的场所，塔中的长明之灯，映照着战士们激斗之魂，CAPCOM将《街霸》外的另一大格斗侠群率先搬上了PSP。游戏有着5大模式，包括街机、塔、编年史、网络、训练，玩家可以各取所需。暗夜贵公子迦米特利、猫女莫尼卡、传魂比萨蒙等早为大家所熟知的角色都将登场亮相，类似"《拳皇》系列"的组队战也被引入到游戏中。另外游戏还有为玩家提供了普通和宽屏两种显示模式，大家可依自己的喜好随时切换。





游戏编号	0003
英文名称	Wipeout Pure
中文名称	反重力赛车
游戏公司	SCEJ
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-7
游戏容量	241 MBit
游戏类型	RAC
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER（音乐不能循环播放）

2050年，随着人类科学技术的不断进步，反重力研究已经达到一个新的阶段，以此诞生了"超速竞赛"的提案。在此基础上又经过了120年，提案中的所有条件基本进化完成，新型飞车FX300就是这个空中急速传说的缔造者。游戏中的飞车共设有5个速度档可提升，要想达到最高速就必须在锦标赛里不断取胜。由于在比赛中允许使用各种攻击手段，所以游戏中攻防两面的道具亦是丰富多彩。另该游戏的场面让人联想到汤姆·克鲁斯在《少数派报告》中飞车的一幕。







游戏编号	0004
英文名称	Lumines
中文名称	音乐方块 音与光的电饰战
游戏公司	Q Entertainment
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	200 MBit
游戏类型	PUZ
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

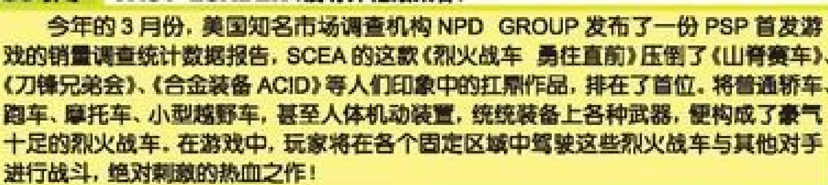
这是笔者接触的首个PSP游戏，当时还没来得及感受游戏的创意，就先被其画面出色的光影效果以及节奏感极强的BGM震撼得有些麻痹，用华丽一词形容它似乎已不足够……待慢慢缓过神后，脑海里才冒出一个想法"水口哲也是个天才"。大家只要看看各大游戏网站给其的评分便可知其素质，GAMESPOT(9/10)、GAMESPY(5/5)、1UP(9.5/10)、EUROGAMER(8/10)……要知道这仅仅是一个方块游戏。没有PSP的玩家不妨到其官网看看，在那可以体验到几分游戏的感觉。





游戏编号	0005
英文名称	Twisted Metal: Head On
中文名称	烈火战车 勇往直前
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-21
游戏容量	799MB
游戏类型	STG
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER（没有开枪效果音）





今年的3月份，美国知名市场调查机构NPD GROUP发布了一份PSP首发游戏的销量调查统计数据报告，SCEA的这款《烈火战车 勇往直前》压倒了《山脊赛车》、《刀锋兄弟会》、《合金装备ACID》等人们印象中的扛鼎作品，排在了首位。将普通轿车、跑车、摩托车、小型越野车，甚至人体机动装置，统统装备上各种武器，便构成了豪气十足的烈火战车。在游戏中，玩家将在各个固定区域中驾驶这些烈火战车与其他对手进行战斗，绝对刺激的热血之作！



游戏编号	0006
英文名称	Smart Bomb
中文名称	拆弹专家
游戏公司	Eidos
游戏版本	美版
发售日期	2005-5-10
游戏容量	113 MBit
游戏类型	PUZ
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

在未来，世界渐渐被恐怖主义活动所笼罩，恐怖分子安装的高AI炸弹遍布世界各个角落。为此全球环网防御组织专门组成了一支专业的精英队伍来对付这项恐怖活动，玩家所要扮演的就是该组织的成员。这些精英的手中利器便是VR实体探测拆除系统，通过该系统来安全瓦解各种AI炸弹网络。玩该游戏所需要具备的条件无非两个，细心和冷静，思维不要被炸弹的倒计时所左右，只有仔细察看炸弹网络的分布，找到最佳的突破口和最合理的处理方式才能全身而退。





游戏编号	0008
英文名称	Need for Speed Underground: Rivals
中文名称	极品飞车地下狂飙 对手
游戏公司	EA
游戏版本	日版
发售日期	2005-2-24
游戏容量	843MB
游戏类型	RAC
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER

EA的"《极品飞车》系列"作为PC上影响力最大的赛车游戏，已经推出了N多款，其出色的素质早不能仅仅满足于在PC上制霸，于是我们在许多家用游戏机种上也能玩到该系列优秀的游戏。如今EA更是将其搬上了PSP这一超级掌上平台（基于PS2版进化而来，增添了新要素），与之前的GBA相比，机能强劲的PSP自然能够释放该游戏的完全魅力。本游戏在日本的销量要略逊色于NAMCO的《山脊赛车》，而在美国则较为轻松地将对手甩在了后面。

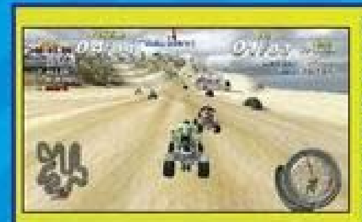




游戏编号	0009
英文名称	Gretzky NHL 2K5
中文名称	美国冰球联盟 NHL2005
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	146MB
游戏类型	SPG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER（游戏中会不定期死机）

不夸张的说，在所有PSP运动类游戏中，SCEA已经独占了大半江山，究其原因，毕竟美国是世界上的运动大国，许多世界上热门的运动在美国都有着很强大的基础，比如NBA篮球、职业棒球，以及这个冰球联盟，因此SCEA也算是近水楼台先得月。《美国冰球联盟NHL2005》完全收录了NHL中所有30支顶级职业球队，少不了的当然还有明星联队，其中的球员也都是实名登场。游戏中的动作刻画得相当细致，而多视角设定使比赛能更全面清晰地展现在玩家面前。







游戏编号	0010
英文名称	ATV Offroad Fury
中文名称	ATV 越野机车大赛
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	861 MBit
游戏类型	RAC
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER

挣脱赛道的束缚，在扬起的滚滚黄沙中自由奔驰，与视线外的大海为幕，以高高在上的苍穹为棚，这是一个天然的舞台，属于纵情奔放者的舞台。远远望去，这些越野车就如同疾驰的狼群般，这是一种视觉的享受，也是一种心灵的震撼。越野赛由于自身规则的原因，转播的难度较之F1这类比赛要大了很多，因而在很大程度上限制了其影响力。这款游戏完美再现了越野赛的精髓，如果你平时难有机会感受其魅力，现在可以通过手中的PSP切身体验一回了。

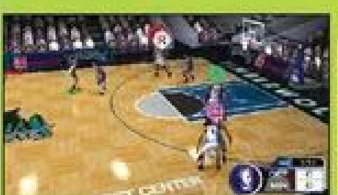




游戏编号	0011
英文名称	Dynasty Warriors
中文名称	真三国无双
游戏公司	Koei
游戏版本	美版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	153 MBit
游戏类型	ACT
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER（声音有问题）

KOEI从手中的历史题材中打开了一个全新的突破口，由此创造了另一个三国传奇。以往那些在游戏中只能通过数值一较高下的武将们，终于获得了最直接最痛快的对话方式。"《真三国无双》系列"最吸引人之处莫过于游戏中那流畅、豪快的连斩，"于乱军之中取上将首级"这种壮举也在这里得以最完美实现。另外，各武将的最终隐藏武器也是玩家们努力的目标。由于PS2以及XBOX版的成功，该PSP版自然将其优点一一继承，大家可以放心了。





游戏编号	0012
英文名称	NBA 2005
中文名称	美国职业篮球 NBA2005
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-16
游戏容量	185 MBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

谈到NBA系列游戏，EA自然是当仁不让的龙头老大，不过SCEA推出的这款NBA《美国职业篮球NBA2005》也同样身手不凡。游戏虽然打着NBA头衔，但其中除了现役的所有NBA球队外，还包含有欧洲明星队，以及让所有篮球迷尖叫的美国奥运"梦之队"（虽然如今的"梦"已今非昔比，乔丹、约翰逊们只能存在于大家的美好回忆中）。练习赛、常规赛、季后赛，各种模式一应俱全，为了总冠军的戒指大家可得好好加油了，另外别忘了支持火箭队，支持我们的#11 YAO。





游戏编号	0013
英文名称	Puzzle Bobble Pocket
中文名称	泡泡龙 口袋版
游戏公司	Taito
游戏版本	日版
发售日期	2005-5-2
游戏容量	17 MBit
游戏类型	PUZ
免 UMD 引导	HOOK BOOT
ISO 引导	FAST LOADER

近来听到消息，TAITO 已经被 SQUARE ENIX 收购，这也意味着我们的老朋友泡泡龙今后也将打上 SE 的标签，《四狂神战记》、《电车 GO》……回眸往日 TAITO 给我们带来的这些经典佳作，不由感慨游戏界竞争之激烈。各公司的融合可能带来两种结果，其一被融合的公司能借助对方技术力量使自己的游戏品质有所提高，其二就是渐渐失去自己的风格与特点。作为玩家我们毫无能力左右任何事态进展，对我们而言，游戏仍好玩、仍耐玩，这才是唯一值得关注的。

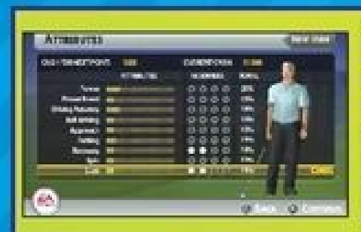






游戏编号	0014
英文名称	Metal Gear Acid
中文名称	合金装备 AC!D
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	175 MBit
游戏类型	ACT
免 UMD 引导	不行
ISO 引导	FAST LOADER

在某种角度而言，创意只是一种额外的附属物，好的创意可能会给人带来惊喜，但相反，不佳的创意却会让人加倍厌恶。《合金装备 AC!D》这个一度最令人期待 KONAMI 王牌作品，到头来在日本几欲落得个“恶评如潮”的境地，虽然在美国市场尚能勉强挺住，但 KONAMI 也应该意识了到用《合金装备》这种级别的游戏来做创意突破着实有些冒险。游戏主角仍是我们的偶像 SNAKE，剧情方面也没什么问题，真正的问题就出在使用卡片来进行战略操作的系统上……







游戏编号	0016
英文名称	Tiger Woods PGA Tour
中文名称	泰格伍兹高尔夫巡回赛
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-23
游戏容量	1.7 GBit
游戏类型	SPG
免 UMD 引导	不行
ISO 引导	FAST LOADER（选择随机游戏会死机）

被称为“贵族运动”的高尔夫现在越来越受到广大群众的关注，虽然这项运动要普及起来还面临不小困难，但高尔夫选手们的翩翩风度和潇洒动作着实已经深入人心，其中的旗帜人物“老虎”伍兹更是青少年朋友心目中的偶像。游戏中将为大家展现世界上最著名的高尔夫场，在巡回赛模式中，你将亲临这些场地与世界上的顶尖高手同场竞技。利用 PSP 无线通讯功能，你还可以拉上周围的朋友来一场 PK 赛。至于游戏中具体如长杆、推杆等技巧还得留待大家自己琢磨了。

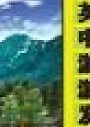




游戏编号	0019
英文名称	Untold Legends: Brotherhood of the Blade
中文名称	无尽传说 刀锋兄弟会
游戏公司	SOE
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-22
游戏容量	815 MBit
游戏类型	ARPG
免 UMD 引导	HOOK BOOT
ISO 引导	FAST LOADER

听到“刀锋”这一字眼就让人联想到卫斯理·斯奈普斯主演的与吸血鬼搏杀的超酷影片《刀锋战士》，坦白说，在没看到游戏画面之前，我也一直认为与之相关。回到游戏上，《无尽传说 刀锋兄弟会》是款有着强烈欧美魔幻风格的 ARPG，玩家可以从几种职业中选择自己喜欢的角色，其中包括骑士、狂战士、德鲁伊以及炼金术士，而且各种职业又有着 3 种不同进化形态。该游戏可算得上一场视觉飨宴，尤其是战斗中光影交错更让人倍感刺激，喜欢 DIABLOS、WOW 的朋友一定会喜欢该游戏。





游戏编号	0020
英文名称	Minna No Golf Portable
中文名称	大众高尔夫
游戏公司	SCEA
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-12
游戏容量	383 MBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER



用Q版角色玩专业的比赛，这就是SCE的“《大众高尔夫》系列”，自PS时代登场以来，每作都能达成百万的销量，因此也被称为“国民级高尔夫游戏”。与其他高尔夫游戏不同的是，本游戏带有很多RPG要素，在游戏中的剧情模式可以打出各种游戏道具，包括发型、服饰、球杆等等，如果你觉得角色形象单一，就给他们来一个大变装吧，穿上或装备不同的着装道具还可以相应提升角色能力哦，更精美的画面、更多的场地和角色角色、更丰富的模式，尽在这款掌上高尔夫！



游戏编号	0021
英文名称	Tony Hawk's Underground 2: Remix
中文名称	托尼霍克的地下滑板2 REMIX
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	1.1 GBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER



年近不惑之年的托尼·霍克是世界闻名的滑板巨星，其招牌动作就是令人拍案叫绝的空中旋转900度……离开极限运动领域的霍克还是一位商业奇才，正是他把滑板运动推广到全世界，创建了一个“滑板帝国”，现在的霍克还在努力尝试把这项充满活力和挑战的运动送进奥运会。随着世界各国文化交流的越发频繁，我国现在有许多青少年也颇爱滑板运动，因此该游戏还是有着一定的号召力，游戏的方式很自由，在完成各项指定动作的同时，尽力做出高连携的技巧即可取得高分。



游戏编号	0023
英文名称	Ape Escape: On the Loose
中文名称	捉猴啦PI
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-24
游戏容量	714 MBit
游戏类型	ACT
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER



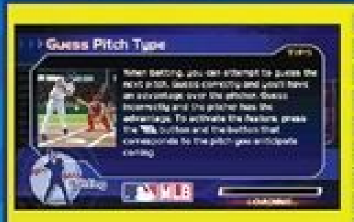
1999年SCE于PS上推出的一款看似不起眼的《捉猴》以其独有的趣味性迷倒了一大群玩家，随之游戏中那些滑比猴的人气迅速窜升，也成为了SCE的又一代表性游戏角色。这回的PSP版便是原来PS版的复刻加强版，除了图像、音色的大幅度提升外，操作系统也有了简化和更新，目的就是为了让玩家玩得更轻松更尽兴。另外游戏中的MINI游戏都重新制作，并都支持无线联机对战。准备好了么，游戏中8个大区域200只以上的猴子等待着你呢，快来迎接新的挑战吧。

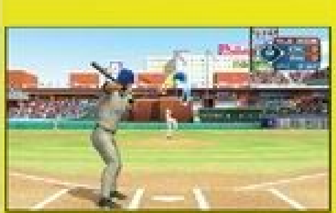


游戏编号	0024
英文名称	Soukyuu no Fafner
中文名称	苍穹之巨龙
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-1-27
游戏容量	401 MBit
游戏类型	ACT
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER



在铺天盖地的复刻版游戏中，《苍穹之巨龙》可算是PSP的原创精品游戏之一。日本周围突然浮起了一座小岛——龙宫岛，其中的一切都是谜，人们也无法预测这究竟是福是祸。“你在那里吗？”奇怪的声音从岛上传来……随之而来的是谜之侵略者，原本就脆弱的和平立刻分崩离析，少年们残酷的命运之轮开始转动……《苍穹之巨龙》有着相当漂亮的人物、机体设定和引人入胜的剧情，AVG式的故事展开方式加上刺激的ACT战斗设定，这恐怕也是该游戏的最佳组合方式了。





游戏编号	0025
英文名称	MLB
中文名称	职业棒球大联盟
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-12
游戏容量	1 GBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

介于电玩迷约等于动漫迷的公理，相信大多数玩家对棒球的了解还是通过安达充的《H2》、《棒球英豪》以及森田真纪的《ROOKIES》，甲子园、全垒打、3震出局……在懵懵明白这些关键词的同时，我们也被其中主人公执著于理想不懈努力的精神所打动。美国职业棒球大联盟是世界上水平最高的棒球联盟，也是继NBA之后又一个令各国优秀选手神往的运动组织。游戏囊括了联盟所有球队，FANS们可以在其中找到自己支持的队伍，而游戏简单化的操作也将吸引更多的初学者。

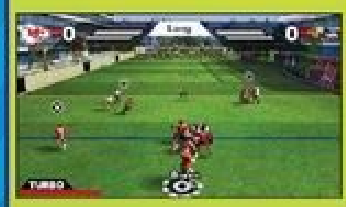




游戏编号	0026
英文名称	Archer Maclean's Mercury
中文名称	水银
游戏公司	Awesome Studios
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-6
游戏容量	275 MBit
游戏类型	PUZ
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

光通过《水银》这个名字，估计没人能窥探到这个游戏的任何端倪。该游戏的创意与NINTENDO的《旋转瓦里奥》异曲同工。简单说就是，玩家需要引导液态水银球的运动方向，克服复杂迷宫中的地形以及各种障碍到达目的地。这虽然看起来很简单，但真正玩过之后就会发现其中有着很多的变化，比如说有些关卡由多重机关控制，此时玩家就需要将水银球分割成多个部分，一一将那些机关打开。游戏中设计了6个完全不同的世界，共计72个迷宫，足以让大家 “ 滚 ” 个够。





游戏编号	0027
英文名称	NFL Street 2: Unleashed
中文名称	街头橄榄球2 释放
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-21
游戏容量	663 MBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER

一般而言，带着 “ 街头 ” 头衔的运动都有其共性：自发、自由。这是种非正式性的运动，参与的人们能够在其中尽情表演，更多展示自己的个性，而不为过多的严格规则所束缚。因而，就观赏性的角度来说，街头运动与正式竞赛运动相比有过之而无不及。当然，后者的强度和专业技巧性要凌驾于前者。对于街头篮球、足球我们都见多不怪了，而街头橄榄球倒是不常见。该游戏是以美式橄榄球为基础，比赛中你可以四处搜寻强力队员加盟，目的就是征服各个城市。

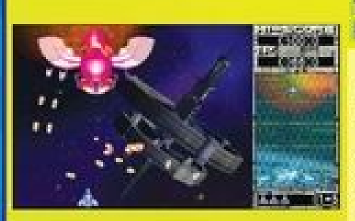




游戏编号	0028
英文名称	Spider-Man 2
中文名称	蜘蛛侠2
游戏公司	Activision
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-15
游戏容量	556 MBit
游戏类型	ACT
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER（最后一关死机）

虽然该游戏在NDS和PSP上同时亮相，但很难说到底哪边表现得更优秀，不过这并不重要，重要的是各个用户群都能得到满足，在掌上一睹蜘蛛侠那出神入化的能力。《蜘蛛侠2》一改前作略显死板的线性流程，提升了游戏自由度，玩家可以于各个街道尽情伸张正义，而漫画原作中的一些角色也适时地加入到游戏中（这可是电影中没有的哦），令剧情更具吸引力。游戏设定用小摇杆来控制蜘蛛侠的行动，而十字键则用作镜头观察，这种设定在3D游戏中已经有了广泛应用。





游戏编号	0029
英文名称	Namco Museum
中文名称	NAMCO 博物馆
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2005-2-24
游戏容量	156 MBit
游戏类型	ACT
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

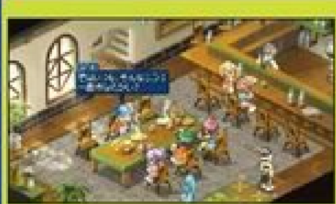
NAMCO 开山游戏的合集，其中包括 7 款原汁原味的脍炙人口之经典作品，如《小精灵》、《小蜜蜂》、《RALLY-X》、《小叮当》等，此外以上这 4 款最著名的游戏还被重新 3D 化制作，也收录在该合集里。对比着老游戏与这些凭着全新技术得以脱胎换骨的新生游戏，是不是有种特别的感觉呢。现在于新机种上复刻经典老游戏似乎已成为各大游戏公司一种必然的行为，这对于有收藏喜好的老玩家而言自然是再好不过，而对于新生代玩家则有着学习游戏历史的意义。

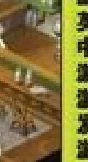




游戏编号	0031
英文名称	Kotoba no Puzzle: Mojipittan Daijiten
中文名称	语言大辞典 智力拼词
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	54 MBit
游戏类型	PUZ
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

可以这么说，现在的文字益智类游戏用 “ 流行 ” 二字已不足以形容，而是 “ 泛滥 ” 。最近一段时间，无论是 GBA、PS2 还是 NDS 上都出现了类似的作品，什么诸如 “ 知识测试 ” 、“ 头脑锻炼 ” 等等，乍见新奇，多见反胃。在这个游戏里，玩家需要以日文假名拼出各式词汇，而游戏中更是收录了 10 万个原创词汇，包括时下一些稀奇古怪的流行语，不过这样的游戏对国内的玩家而言完全可安心放弃了，撇开别的不谈，一张上 G 的 UMD 里仅装 54M 东东本身就是一种 “ 犯罪 ” ^_^。







游戏编号	0032
英文名称	Tales of Eternia
中文名称	永恒传说
游戏公司	Namco
游戏版本	日版
发售日期	2005-3-3
游戏容量	839 MBit
游戏类型	RPG
免UMD引导	不行
ISO引导	FAST LOADER

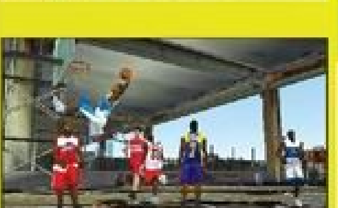
曾于 PS 上推出的《永恒传说》被玩家们视为 “《传说》系列 ” 的最高杰作，因此 NAMCO 也将其选为 PSP 优先复刻作品。本作的人设和插画仍由原作的执笔人猪股睦美老师担当，其清新自然的健康风格配合本作的剧情设定堪称联珠合璧。PS 版画面的素质已令玩家们十分满意，而今的复刻版则是更进一步，由此也看出 NAMCO 在移植工作上的认真态度。对于没玩过 PS 版的玩家而言，这次绝对再不能错过了，而对于本作的老玩家而言，一定能重新寻回久违的感动。





游戏编号	0033
英文名称	世界足球巡回赛
中文名称	World Tour Soccer
游戏公司	SCEA
游戏版本	美版
发售日期	2005-3-14
游戏容量	496 MBit
游戏类型	SPG
免UMD引导	HOOK BOOT
ISO引导	FAST LOADER

在《WE9》登陆 PSP 之前，这款《世界足球巡回赛》应该是所有 PSP 玩家的首选。128 支俱乐部劲旅、86 支国家队、9 历史最强国家队以及俱乐部队，此外还有各大联赛的全明星队、世界明星队……别的足球游戏有的这里有，别的足球游戏没有的这里也有，堪称最完备的资料库。游戏的动作设计亦是相当真实，罗纳尔多、齐达内等超级巨星的招牌动作都将在游戏中展现，不过就画面效果而言，该游戏似乎更接近于 EA 的 “《FIFA》系列 ”，球迷玩家们切不可错过。

游戏编号	0034
英文名称	NBA Street Showdown
中文名称	街头篮球 NBA 表演赛
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-4-27
游戏容量	1 GBit
游戏类型	SPG
免UMD 引导	不行
ISO 引导	FAST LOADER（菜单选择的时候会死机）

杂耍般的运球、分球、扣篮，虽然在 NBA 比赛中我们也能看到，但在那里毕竟胜负要远远大于表演，而在街头，大家都可以暂缓紧张的神经，尽己所能施展出最华丽的技巧。3VS3，最直接最基本的对抗，“让对方尽情发挥也是对自己最大激励”，因此街头篮球往往不会对对手进行紧逼和严防，双方只会想着如何用最炫的技术实施进攻，这也是路边观众们所希望的。除了 NBA 的众多著名球星外，玩家还可以自己设计角色，各式各样的着装和饰品尽显自己个性。




游戏编号	0036
英文名称	Rengoku: The Tower of Purgatory
中文名称	炼狱 洗罪塔
游戏公司	Hudson
游戏版本	美版
发售日期	2005-1-27
游戏容量	170 MBit
游戏类型	ACT
免UMD 引导	HOOK BOOT
ISO 引导	FAST LOADER

《炼狱 洗罪塔》也是之前一直占据新作排行榜前列的作品，HUDSON 不缺乏制作该类型游戏的经验，因为其招牌作品“《天外魔境》系列”的意境就与之相仿。第一次认识末弥纯是通过 KONAMI 的《汪达尔之心》，当时就觉得其画风应该适用于奇幻感觉的游戏上，果然在本游戏中，末弥纯将其灵感发挥得淋漓尽致。骄傲、嫉妒、愤怒、贪婪、淫欲、暴食、懒惰，这就是天主教名言的 7 宗罪，在游戏中每层塔代表着一种罪孽，那么最高的第 8 层代表着什么呢，净生的终点么……





游戏编号	0037
英文名称	Shutokou Battle: Zone of Control
中文名称	首都高 赛车
游戏公司	Genki
游戏版本	日版
发售日期	2005-4-21
游戏容量	426 MBit
游戏类型	RAC
免UMD 引导	不行
ISO 引导	FAST LOADER

深夜除了属于吸血鬼一族外，还属于这么一群人，他们在高速公路上追求速度的极限，完全释放着自己的激情，街灯为他们起舞，月光为他们照明，风声过后残留的尾烟中散发出暴走的气息，这就是首都公高的飞车族，这与《头文字 D》有着几分相似呢。总共 15 个充满个性的飞车组织可供玩家选择，虽然各自的战车各异，但在这个唯速度是举的地方，其余问答皆无用。虽然游戏的赛道为高速公路，这并不意味着只凭踩油门就能取胜，弯道技术在任何赛车游戏中都是最重要的。





游戏编号	0038
英文名称	Kollon
中文名称	克隆 趣味方块阵
游戏公司	Cyberfront
游戏版本	日版
发售日期	2004-12-16
游戏容量	38 MBit
游戏类型	PUZ
免UMD 引导	HOOK BOOT
ISO 引导	FAST LOADER

《克隆 趣味方块阵》是一款简单有趣的方块游戏，其规则与 Culture Brain 的《彩虹魔法方块 2》相似，即任意翻转 4 个一体的正方形方块，当相邻同色方块达到 4 个以上便可消去，而且本游戏的规则更宽松，只要同色相连就可形成连锁，这也让人倍感痛快。当然游戏中还有其他要素来增添乐趣，如带有方向箭头的方块可将该方向上的所有方块都变为同色并消掉，而诱爆方块则可以将周围一圈的方块都消掉……另外，游戏的超卡通风格相信能吸引更多 MM 玩家。

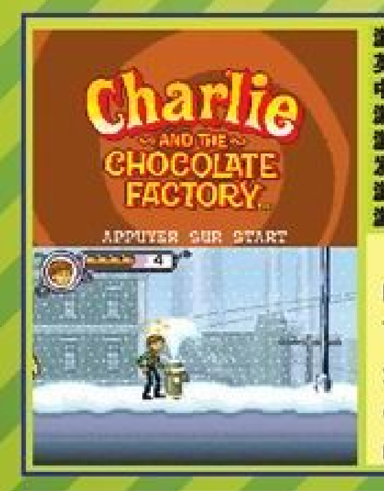
Nintendo GAMEBOY ADVANCE

GBA 游戏图鉴精选



游戏编号	2058
英文名称	Aleck Bordon Adventure: Tower & Shaft Advance
中文名称	阿莱克博顿大冒险 塔与桥的大冒险
游戏公司	Aruze Corp
游戏版本	日版
发售日期	2004-11-26
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

ARUZE 是日本一家综合性娱乐产业公司，主要业务包括柏青哥机以及大型电玩机台，当然游戏软件开发也是其中之一，比较著名的有PS2上的“《影之心》系列”，而在 GBA 上之前似乎只有一款《火花百景 ADVANCE》（也是柏青哥游戏），所有本作可看作该公司的一次“试练”吧。其实这个休闲类的小游戏在美工方面表现得不错，基本玩法包括上阶梯和下阶梯两种，规则和设定都类似 PC 上名为“是男人就上（下）到 100 层”的那个小游戏，只是增加了个故事模式。



游戏编号	2059
英文名称	Charlie and the Chocolate Factory
中文名称	查理与巧克力工厂
游戏公司	Take 2
游戏版本	美版
发售日期	2005-07-11
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

罗尔德·达尔可以说是英国乃至世界儿童文学界的天皇巨星，其有着惊人的想象力，作品节奏明快，深受青少年的欢迎。《查理与巧克力工厂》便是其笔下的一部经典小说，讲述的是 5 张藏在巧克力里面的金色奖券与 5 个孩子的人生之间的微妙关系。该小说搬上荧幕亦取得了成功，其中的主演之一便是凭借《加勒比海盗》一片人气渐长的约翰尼·戴普。本作有着美版 ACT 惯有的明了流畅，人物动作相当生动，画面则充满了童话色彩。



游戏编号	2060
英文名称	Bleach Advance
中文名称	死神A 红色浸染尸魂界
游戏公司	Sega
游戏版本	日版
发售日期	2005-07-21
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	AVG

小田健的《死亡笔记》与久保带人的《死神（BLEACH）》是现今与“死”字挂钩的最具人气两部作品，前者吸引人之处在于环环紧扣、悬念迭生的剧情（当然还有其中个性十足的角色），而后者则以热血砍杀的快感著称。故事围绕着“死神”朽木露奇亚和其“继承人”黑崎一护之间展开，守护着尸魂界这个舞台的便是最酷的“护廷十三队”。游戏在战斗方面类似《幽游白书 特别篇》，是通过各种指令来进行攻防，熟悉后便会让人觉得乐趣无穷。




游戏编号	2063
英文名称	Haro no Puyo Puyo
中文名称	哈罗之噗哟噗哟
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	2005-07-21
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	PUZ

将动漫或者游戏的人气角色召集起来，进行智力大战已经不是什么新鲜事了，《街霸方块》、《樱花方块》等都是相当成功的例子，而高达系列角色玩这档子游戏也不是第一次，早在SFC时期那款《SD高达方块》就入侵了该领域，不过这回道具由方块变成了高达系列中的人气宠物哈罗。连锁仍是最强杀手锏，而且此回更讲究阶段性连续进攻，因为攻击对方的黑色哈罗不会随时间转换颜色，如果能连续几次成功封住对方的组织，便能使对方毫无还手之力。




游戏编号	2065
英文名称	The Pinball of the Dead
中文名称	死亡之屋弹珠台
游戏公司	Sega
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	TAB

SEGA的《死亡之屋》是如今光枪射击游戏的代表作之一，设定亦接近于光枪版的“生化危机”。在其极高的号召力下，PC上甚至出现了由其改编而来的打字练习游戏《死亡打字》，这个《死亡之屋弹珠台》也是衍生物之一。游戏的常规台面有3个，台面上会不断有丧尸出现，玩家需要控制弹珠将其一一消灭。较之其他弹珠游戏，本游戏的台面设计得相当高，在每个台面的不同高度都设有弹球的栏杆（2至3个），这也使得游戏更有挑战性。



游戏编号	2067
英文名称	Futari wa Precure Max Heart: Maji Maji! Fight de IN Janai
中文名称	变身少女
游戏公司	Bandai
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

动漫作品改编而来的游戏，原作本身的风格类似《美少女战士》+《小魔女DOLA ME》，是小女生喜欢的类型。游戏的操作感尚可，3名女主角都身怀绝技，就连蝙蝠侠般利用墙壁反弹攀登的技巧也会。至于可搜集的道具，主要有“心”和“星”，前者取得后可直接增加一格HP，而后者每搜集5颗亦可增加一格HP。游戏中对隐藏关卡的探寻也有着很大的乐趣，有些关卡隐藏在一些墙壁里，有些则隐藏在普通情况下不可企及的地方，你需要合理利用一些道具配合跳跃技巧方可到达。



游戏编号	2068
英文名称	Konjiki no Gashbell!!! The Card Battle for GBA
中文名称	金色的卡修 卡片战斗
游戏公司	Banpresto
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ETC

《金色卡修》再战江湖！在GBA上，该系列游戏虽不是数量最多的，但却是变化最大的，从ACT到FTG到本作卡片游戏。这其中除了原作自身有着不错的可塑性外，日本游戏设计人员的创造性也令人佩服。自《卡片召唤师》以来，卡片游戏现在已经越来越受到玩家们的欢迎，这类游戏除了延续着普通纸牌游戏的趣味性外，还加入了RPG要素，能给人带来更高的投入感。好吧，在魔业渐息的日子里，卡修和清磨也终于可以好好安心放松一下了。





游戏编号	2069
英文名称	Shin Bokura no Taiyou: Gyakushuu no Sabata
中文名称	新我们的太阳 萨巴塔的逆袭
游戏公司	Konami
游戏版本	日版
发售日期	2005-07-28
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ARPG

系列游戏于 GBA 上的第 3 弹，除了系统的日趋完善外，一些新要素也为该游戏增添了新的乐趣。在进行主剧情游戏之外，分支任务的探索，各种玩偶的收集，以及全称号的取得都绝对能让玩家不可自拔。在进行 2 周目游戏时，如果你之前达成了某些条件还可以开启新的地点，如斗技场，另外还可以获得其他珍贵道具。阳光之子、月之影者，在这个似有若无的空间里又将上演一场令 FANS 感激涕零的大活剧，夏秋交替之际，该游戏绝对是个很好的选择。





游戏编号	2070
英文名称	Disney's Kim Possible 3: Team Possible
中文名称	迪斯尼之麻辣女孩 3 团队任务
游戏公司	Ubi Soft
游戏版本	美版
发售日期	2005-07-25
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

“不管路途多险阻，不管未来多辛苦，只要爱的力量，Kim Possible，打击犯罪不认输，她能拯救世界”，迪斯尼 03 年的动画力作在国内播出后受到了青少年的欢迎，最大原因还在于其麻辣主角金姆的敏捷身手和青春活力。在这一新作“团队任务”中，金姆依旧将与邪势力展开斗争，而且还拥有了一个同伴（同样身手不凡的洛恩）。游戏的关卡设计还算精细，而操作感也一如前作简洁明快，如果你错过了前面两作，那么本作真应该尝试一下。



游戏编号	2071
英文名称	Twin Series 4: Hamu Hamu Monster EX + F Puzzle Hamusuta
中文名称	双子系列 4 哈姆太郎怪兽 EX + 魔法迷宫 1.2.3
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

不可否认，有些时候人与动物之间的情谊比人与人之间的感情更令人感动，哈姆太郎的动漫作品描述的便是这么一个主题。主角哈姆太郎是一只带着黄褐色花斑的黄金鼠，个性善良、乐于助人，而且喜欢冒险，它以及其同类让人看一眼就过目不忘的自然当属它们那水汪汪的大眼睛。这款哈姆太郎游戏的合集，可真要让喜爱这些呆呆可爱黄金鼠的 MMGG 们尖叫了，当然与此同时别忘了感谢它们的“妈妈”——日本职业漫画家河井律子老师。



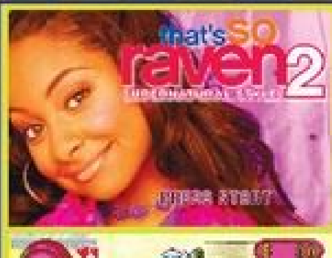
游戏编号	2072
英文名称	Twin Series 5: Wanwan Meitantei EX + Manou no Kuni no Cake House
中文名称	双子系列 5 汪汪名侦探 EX + 魔法国度蛋糕店物语
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	SLG

《魔法国度蛋糕店物语》讲述的是 10 岁的小 LOLI 蛋糕女王在暑假期间于蛋糕店里发生的故事，游戏的核心自然是蛋糕制作，通过不同的原料搭配制作出各种各样的美味蛋糕，平时喜欢甜点的各位，或许玩过该游戏之后你也会忍不住跃跃欲试呢。《汪汪名侦探 EX》则是讲述小狗侦探学园的故事，在这里通过各种学习努力提升各方面能力，目标是成为出色的侦探。两个游戏虽然都有着较大的文字量，真正玩起来的时候并不会让人觉得很困难。



游戏编号	2073
英文名称	Twin Series 6: Wannyan Idol Gakuen + Koinu to Issho
中文名称	双子系列 6 猫狗偶像学园 + 小狗乐园特别版
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	SLG

喜欢宠物的人一定是心地善良的人。不过在现实生活中，或许由于这样那样的因素制约，很多人都没办法饲养自己喜欢的宠物，因此游戏就为我们提供了这么一个机会。虽然它们没有体温，也摸不到，但最重要的是那种心情的体验，不是么。从当年 BANDAI 的“电子宠物”到今天 NDS 上的“《任天狗》系列”，宠物系游戏经历了一个伟大的进化过程。如果你尚未有条件体验最新型的 NDS 游戏，不妨好好玩玩这款 GBA 作品，还是那句话，感觉最重要。





游戏编号	2074
英文名称	Disney's That's So Raven 2: Supernatural Style
中文名称	如此瑞文 2 超自然型
游戏公司	Disney
游戏版本	美版
发售日期	2005-07-25
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

在今年 4 月份，美国著名儿童电视网“五分钱娱乐场”举办了第 18 届儿童选择大奖，并于加州大学洛杉矶分校的波利礼堂颁发。在本次颁奖礼上，迪斯尼的瑞文·西蒙凭借《如此瑞文》一片中的出色表现荣获“最受欢迎电视女演员”称号，在获得其他奖项的明星中还包括威尔·史密斯、艾薇儿、希拉里·达夫等。瑞文在孩子们中的出众亲和力也使迪斯尼决定再度推出以其为主角的 GBA 游戏第 2 作，因此该游戏的偶像效应要强于游戏本身吧。





游戏编号	2075
英文名称	Shonen Jump's Shaman King: Master of Spirits 2
中文名称	通灵王 精神大师 2
游戏公司	Konami
游戏版本	美版
发售日期	2005-08-02
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

去年动漫界最令人震撼的消息之一就是《通灵王》惨遭《少年跳跃》腰斩，尽管其人气巅峰时期已过，但看得出武井大师仍在努力为这个连载长达 6 年之久的漫画巨作铺下最好的结局。当然我们也不能指责《少年跳跃》的无情和势利，在漫画新人新作辈出的今天，巨大的竞争压力足以将任何纯粹的理想轻松摧毁。该作的 FANS 们在剩下的时间里，只能通过游戏找回当初的感觉，尽管有些缥缈有些心酸，但那丝丝的感动还是确实存在的。



游戏编号	2078
英文名称	Madden NFL 06
中文名称	NFL 橄榄球 2006
游戏公司	EA
游戏版本	美版
发售日期	2005-08-08
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	SPG

EA 对于其运动类游戏的几大系列的更新就如写日记一般，虽然每天的经历都相似，但多吃了一碗饭、多睡了一会儿觉都要不厌其烦地记下来，一句话，换汤不换药。当然，对于 EA 的忠实 FANS 而言，这些又是绝对令人期待的。笔者当年迷恋 EA 的 FIFA 系列的时候，也是由 94 至 97 通通拿下，并每个游戏都要玩得扎扎实实才肯罢休，那些都还是 MD 版呢。这款《NFL 橄榄球 2006》在欧美或许会受到较大欢迎，毕竟这是由群众基础所决定的。





游戏编号	2079
英文名称	Dragon Ball GT: Transformation
中文名称	龙珠GT 突变
游戏公司	Infogrames
游戏版本	美版
发售日期	2005-08-09
游戏容量	128 Mbit
游戏类型	ACT

《龙珠GT》被很多人认为是“《龙珠》系列”最强的梦幻终结，它接续着《龙珠Z》的完结篇，讲述了魔人之后的故事。其剧情和很多设定仍沿用前作，而在画面和音乐上则是更上一层楼。“《龙珠GT》系列”游戏在多平台上都有推出。本作是一款能多线移动的动作清版类游戏，游戏中可使用小悟空、潘（悟饭和比迪丽之女）和特兰克斯，冲刺、投技、追打、特殊技等一应俱全，其中比较有意思的是，潘的忠实伙伴小机器人也会随着她一同战斗呢。



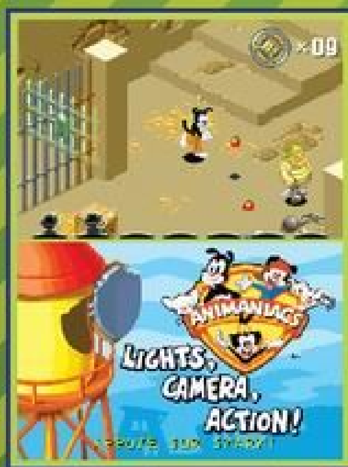
游戏编号	2080
英文名称	Steel Empire
中文名称	钢铁帝国
游戏公司	Zoo Digital
游戏版本	欧版
发售日期	2005-08-05
游戏容量	256 Mbit
游戏类型	STG

浓浓的“古”战争气息将我们带回18XX年，那是大舰巨炮时代，追求的是极限的威力和速度。可选择的两款战机有着不同的性能，大致可分为主攻型和主防型。在很多射击游戏之中，敌方的很多子弹都属于惊吓弹（即不会锁定你攻击），然而在本作中几乎所有子弹都长着眼睛，又快又准。所以以往喜欢时不时定机在某处偷闲的朋友可要特别小心，不多多移动只有死路一条。另外，在刺激的空战中，让人感觉移动空间太小，这也是该游戏的一点不足吧。



游戏编号	2081
英文名称	Gumby Vs. The Astrobots
中文名称	格宾小子VS阿斯塔罗伯特
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-08-09
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	ACT

格宾小子对于国内的观众可能不是很熟悉，但对于美国的老一辈观众而言，却有着不可磨灭的回忆，这可是上世纪60年代左右红翻天的作品。绿色的橡皮泥小孩格宾的外形就像芦笋一般，除了这呆呆的造型，其动作更是木讷，在加上土里土气的台词，确实显得相当另类，而美国著名的好莱坞喜剧明星艾迪·墨菲也曾模仿其作过表演。游戏中的格宾将与它的橡皮泥伙伴一道同机器人集团进行斗争，弹、跳、缩、滚，这些就是格宾有力的武器了。



游戏编号	2085
英文名称	Animaniacs: Lights, Camera, Action
中文名称	卡通集锦 灯光 镜头 开拍
游戏公司	Ignition Entertainment
游戏版本	欧版
发售日期	2005-08-12
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ACT

《动物王国总动员》是华纳倾心制作的一部优秀动画作品，里面的这些小故事除了有着一惯的美国式喧哗打闹外，还蕴含着给人启迪的生活道理，因而受到了不同年龄层的观众喜爱。故事的主角是小狗雅克、瓦克以及他们的妹妹，由于这3个动物王国中的小捣蛋鬼的存在，让其他动物们的生活时刻不得安宁，不过大家也以此获得了许多乐趣。在游戏中你将控制这些小家伙在大导演的指导下上演一出好戏，切记要按照他的指示去做，否则就会被喊“CUT”哦。





游戏编号	2086
英文名称	Premier Manager 2005 - 2006
中文名称	足球经理2005-2006
游戏公司	Zoo Digital
游戏版本	欧版
发售日期	2005-08-12
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	SLG

凭着系列前作创下的百万级销量的强势，ZOO今夏将《足球经理2005-2006》于PC、PS2、GBA三个平台同发，随着新赛季各联赛的陆续展开，球迷玩家们又多了新的选择。游戏共收集了欧洲5大联赛的顶级以及次一级联赛的近百支队伍，而且队员都是以真实姓名登场，这恐怕是最吸引人的地方，就算你不会玩该游戏，也可以将其作为足球资料收藏。游戏的设定相对而言比较复杂，玩家需要管理的不只是队伍的建设，还包括俱乐部各方面运营，可真要花不少心思才行。



游戏编号	2089
英文名称	Twin Series 7 - Twin Puzzle: Kisekae Wanko Ex + Puzzle Rainbow Magic 2
中文名称	双子系列7 变装小狗EX + 彩虹魔法方块2
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	未明
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	PUZ



两款非常有意思的方块小游戏，两者的游戏操作方式差不多，但具体的完成方式却有所不同。《变装小狗EX》中，你需要在规定时间内为种类相同的两只小狗配对（让它们在同行面对面，且两者之间的心必须为同色），看似很简单，但倘若你不加思索就胡乱动手的话，往往会造成小狗“落单”的情况。而在《彩虹魔法方块2》中，你将依靠一只会变色的小动物，将同色同组的方块吃掉，小动物每吃一次就会变色，这时你就得再给它找与之同色的“食物”。

游戏编号	2090
英文名称	Sigma Star Saga
中文名称	西格玛之星传说
游戏公司	Namco
游戏版本	美版
发售日期	2005-07-25
游戏容量	64 Mbit
游戏类型	ASTG

游戏在系统设定上下了一番功夫，战斗部分既有2D飞行射击也有2D动作，武器种类相当丰富，战机亦可升级强化，而且美工也相当不错。不过区区64M的容量显然不足以应付这么多要素，因此在操作性上难免打了一些折扣。特别是初期那孱弱的火力、缓慢的运动能力会让人有点抓狂，这或许就是需要考验玩家耐性，只要慢慢踩住了其节奏，越往后就越能体验到该游戏的魅力。游戏的主题是人类与外星生物之间的斗争，适合科幻向的玩家乱入。



游戏编号	2092
英文名称	Pro Mahjong Tsuwamono Advance
中文名称	职业麻将 兵
游戏公司	Culture Brain
游戏版本	日版
发售日期	2005-08-11
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	TAB

自游戏机诞生以来，麻将游戏已经多得可用不计其数来形容了。本作与众不同，或者说令人感兴趣之处则在于，它是以职业麻将士的人工智慧为基础制作的，其中收录了数十名不同风格、性格的职业麻将士，通过与他们的较量，相信一定能让你受益匪浅。另对于初学者，还可以通过教学模式学到他们的麻将实战技术。不过说穿了这也不过只是个32位掌机游戏罢了，没那么深的玄机……唔，好像把之前说的都一股脑推翻了嘛。



游戏编号	2093
英文名称	Pac-Man World 2
中文名称	小精灵世界2
游戏公司	Destination Software
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	ACT
游戏类型	32 Mbit



25年时光，小豆豆精灵从2D世界跑到了3D世界，目睹了业界风云起伏沧海桑田……在一个月黑风高的夜晚，魔王抢走了精灵村的水晶苹果，这可是镇村之宝啊，为了解救村子危机，打倒魔王，精灵博士找到了小精灵，一个新的传说以此展开。如今的小精灵比起出道时神气多了，跑跳爬无所不会，过去只有吃了“大力丸”才敢与小鬼们对抗的难堪也已不再，拳头虽小，但威力可大着呢。操作感不用怀疑，NAMCO不会拿自己的招牌开玩笑。



游戏编号	2095
英文名称	Risk - Battleship - Clue
中文名称	战国风云 海战棋 线索
游戏公司	Destination Software
游戏版本	美版
发售日期	未明
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	TAB



《战国风云》是类似于《大富翁》的桌面游戏，同样支持多人游戏，不过主题是模拟古代战争。游戏的版图划分得很细，共有6大区域，几十个板块。游戏中玩家选择好各自的根据地后，便轮流展开行动，战斗的胜负由骰子决定。《海战棋》让人想起过去我们熟悉的海战棋，不过现在只流行四国军棋，可惜。《线索》这个游戏比较特别，是一个侦探游戏，玩家在收集线索的同时亦可误导别人，最先得出3个问题正确答案的即为胜者。



游戏编号	2096
英文名称	Board Game Classics
中文名称	经典棋盘游戏
游戏公司	Destination Software
游戏版本	美版
发售日期	未明
游戏容量	32 Mbit
游戏类型	TAB



3款西方经典棋类游戏的合集，包括国际象棋、益智西洋棋、西洋双陆棋。除了国际象棋外，其他两个对于国内玩家而言恐怕少有耳闻吧……益智西洋棋是历史上最古老的棋类之一，历经了多个时代流传至今，在西方仍为许多人喜爱，胜负取决于谁先能抵达对方的最后防线，至于具体的规则，请恕笔者驽钝……西洋双陆棋则需要将自己的全部15颗棋子都移动到属于自己的领地，移动步数由骰子数决定，其间对对方的干扰也很重要。



游戏编号	2099
英文名称	2 in 1: Spider-Man + Spider-Man 2
中文名称	2合1游戏 蜘蛛侠+蜘蛛侠2
游戏公司	Activision
游戏版本	欧版
发售日期	未明
游戏容量	256 MBit
游戏类型	ACT

随着NDS与PSP竞争的加剧，NINTENDO不可避免将战略重心渐渐由GBA上转移开，虽然在今后很长时间里仍会有不少GBA佳作登场，但无论是厂商和玩家目光的焦点已不会再驻留于此。现在有很多合集游戏推出，一则厂商继续挖掘游戏剩余价值，二则也是为玩家把经典的游戏作总结。GBA上的这两作《蜘蛛侠》在玩家中有着不错的口碑，因此这绝对是有着相当价值的一款游戏合集。据消息称，电影《蜘蛛侠3》将于2007年推出，GBA还能不能坚持到那时呢……

格斗新闻

SNKPLAYMORE 携其大作加入 XBOX360 开发阵容

微软 7 月 25 日下午在日本东京举办 XBOX360 战略发表会“XBOX 高峰会 2005（XBOX SUMMIT 2005）”，会中正式公布 38 家日本游戏开发商加入 XBOX360 开发阵容，目前已有 45 款游戏开发中，多款日式风格名作也首度在本次展会中正式登场。在开发厂商和游戏中出现了 SNKPLAMORE 的大名，并宣布在该主机上推出 KOF 系列大作《拳皇 极限冲击 2》（KING OF FIGHTERS MAXIMUM IMPACT 2）。另，PS2 版本的《拳皇 极限冲击 2》将在 9 月 16-18 日的东京游戏展上公开相关情报。



SNK大乱斗正式发卖



广为关注的格斗大作《SNK大乱斗》(NEOGEO BATTLE COLISEUM)已于7月27日正式发售，于ATOMISWAVE机板开发的该作品质自然不用怀疑，玩家们将在游戏中看到SNK多年来各个力作中的风云人物齐聚一堂的精彩表演。









铁拳最新作预定今年冬季推出



NAMCO将于9月1-3日举办的“第43回娱乐设备展(AMUSEMENT MACHINE SHOW)”中，展出3D格斗游戏《铁拳5》的新作《铁拳5 黑暗复苏(DARK RESURRECTION)》。

《铁拳5》自去年底街机正式上市后，今年3月推出了PS2家用移植版。根据这段时间玩家们的意见和建议，在7月还推出招式判定与系统小幅修改的街机版《铁拳5.1》。本次所公布的《铁拳5 黑暗复苏》是以《铁拳5》的系统为基础所制作的最新版本，与《铁拳5.1》不同，该作的内容将大幅增加，包括加入两名新角色，格斗舞台也将焕然一新，并追加一些角色外观自定义的功能，游戏预定今年冬季面市。

KOF 短篇动画制作中



8 月 6 日，在原宿 KDDI DESIGNING STUDIO，SNKPLAYMORE 最新作的介绍和游戏大会“MMBB ONLINE GAME FESTIVAL”开催。展会中，从 KOF 的制作者 FALCOON 得知东京游戏展的情报，以及 KOF 动画化的消息。



展会的场地比去年大了两倍之多，这也足见 SNKPLAYMORE 此次的重视以及自信。首先是东京游戏展的 SNKPLAYMORE 的参展情报，而 KOF NEOWAVE 游戏大会将在场进行。从展会上获悉，3D 作品《KOF MAXIMUM IMPACT》的续篇也认真制作中。

之后，从 FALCOON 得知 KOF 的短篇动画正在制作中。动画制作是由 PRODUCTION IG 担当（近期代表作：卡通动画《攻壳机动队》、游戏动画《时空幻境》、《樱花大战》、《NAMCOXCAPCOM》等），因此这次的 KOF 动画十分值得期待。具体故事内容虽然还没有详细明确，但是从会场的屏幕可以看到 KYO、K、ASH 等历代 KOF 的主人公将会聚集其中。

以下便是该动画的人物设定的设计资料，大家可以一睹为快。



KOFXI 新动态

8月11日，KOFXI官网开始公开相关画面资料等，并于此每周更新一些人物资料和游戏截图，基本系统也已经公开。



基本指令	
↑	跳跃
↓	蹲下
←	后退（防御）
→	前进
A	轻拳
B	轻腿
C	重拳
D	重腿
E	吹飞
START	挑衅

基本动作	
大跳跃	先轻点一个下方向再跳跃或者前冲中跳跃
中跳跃	先轻点一个下方向再轻点一个上方向或者前冲中轻点一个上方向
小跳跃	轻点一个上方向
前冲	→→（一直按住）
疾退	←←

特殊动作	
交换	AC或BD
紧急回避	[前方]AB或[后方]←+AB
前冲前方紧急回避	前冲中AB
受身	倒地前[前方]→+AB或[后方]AB
普通投	近身←或→+C或D
拆解通常投	通常投成立瞬间←或→+C或D



魂之利刃3(SOUL CALIBUR III) 发售日确定



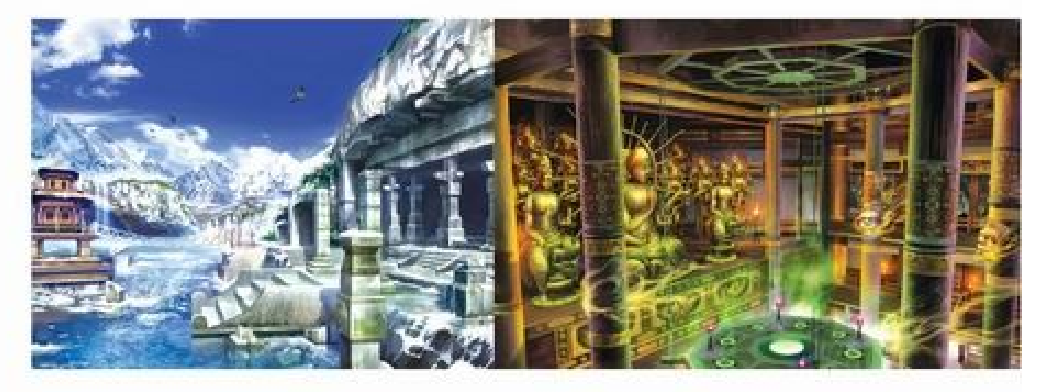
NAMCO 著名格斗游戏《魂之利刃 3》(SOUL CALIBUR III) 确定将于 11 月 24 日发售 PS2 版本，本游戏将是 PS2 独占游戏，价格 7,140 日元。

本作除系列一直保有的故事模式和对战模式，还设定有另外两个比较新颖的游戏模式。其一是“角色创造模式”，在该模式中，玩家能够选择角色的外观、武器、职业等，似乎融入了些RPG要素。另一个即为“失落编年史模式”，目前只是初步了解到该模式融合了战略要素，更具体的内容还有待 NAMCO 公开。









KOFUNION/Penny /文
Catolo /栏目编辑

另类格斗游戏推荐

MELTY BLOOD

《月姬》是由 TYPE-MOON 于 2000 年推出的原创的电子小说游戏，也是日本有史以来最受欢迎最成功的同人作品。

月姬

游戏内容主要是围绕吸血鬼的故事展开。从小因为发生了几乎丧命的重大意外，而开始发现自己拥有“直死の魔眼”的主角远野志贵与真祖的吸血鬼艾尔奎特·布伦斯塔德（アルクェイ-ド·ブリュンスタッド）相遇。艾尔奎特在与远野初见面就感受到杀戮的冲动，因而在她不注意时一瞬将她斩杀。然而在第二天，她却又笑容满面再度出现在他面前。从此，展开了许多人与吸血鬼之间战斗与纠葛的故事……



直死の魔眼与不死的诅咒



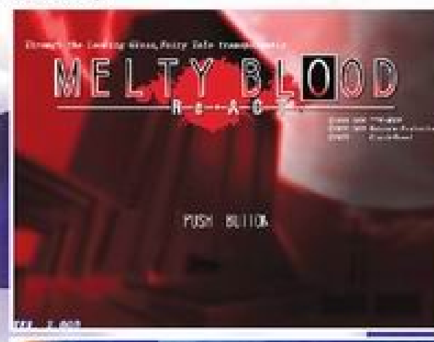
《Melty Blood》便是由这一著名同人游戏制作团体渡边制作所根据日本超人气游戏《月姬》为题材制作的格斗游戏，现在的《Melty Blood React》为其更新资料片。

《Melty Blood》于 2002 年 12 月推出初版，2004 年 5 月，在原来的系统改良，并加入新元素，成为了现在的《Melty Blood React》。

《Melty Blood React》的游戏系统完善且有新意，人物各具特色，不断的推出补丁使得游戏的平衡性更加完善，因而该游戏在日本也取得了巨大成功。

由于玩家的与日俱增，《Melty Blood React》也被著名游戏厂商 SEGA 公司看中并收购，以此推出街机版本《Melty Blood Act Cadenza》，并大受好评，各游戏店纷纷购入，并举办各种比赛活动，今年 8 月更是形成了超大规模的全国大会。











雷 /文
cotolo /栏目编辑

侍心如诗 剑魂如画

——侍魂场景大赏

“《侍魂》系列”发展至今在2D刀剑格斗游戏领域仍难逢敌手，究其原因，除了其系统及手感外，游戏中蕴含的浓厚古典文化气息也深深吸引着玩家们。如果游戏中疾风暴雨般刀光剑影压迫得你根本无暇分心其他东西，那么现在则可以完全放松心情，好好欣赏下这修罗场外的靓眼风光。

陆陆续续制作了1年半，终于完成了《侍魂》1-5代的全部背景，也对其中的故事情节有了更全面的了解。在MVS基板上的这5款游戏中，《侍魂1》和《侍魂2》的背景风格相同，到了《侍魂3》，游戏画面较前两作有了质的飞跃，背景很精致 颜色很鲜艳。《侍魂4》的背景画面本人认为是最好的，也是从这一款开始SNK固定了该系列游戏的背景风格。《侍魂5》的背景则是对前两作的背景直接引用或者稍作修改，新绘制的只有8套，为新角色所用。到了《侍魂零SP》中又有全新的几幅背景加入，画面依然令人陶醉。下面就以《侍魂零》的背景为主线，关联地介绍各代背景，让大家对侍魂故事有更深入的了解。





吉野·白天（霸王丸）



吉野·夜晚（罗刹丸）

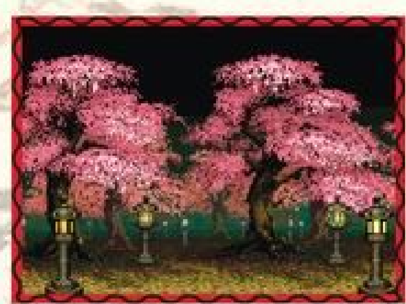
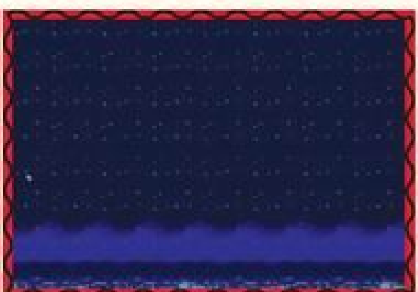
放晴的天空一轮圆月，近处能听见草丛中虫子的叫声，风吹过，樱花飞落。

白天：有一个剑客，把引起世界灾难的天草四郎时贞消灭，并使暗黑神アンブロジァ不能复活。这件事并没有在史实里记载下来。

在一个晚上，有一个和天草复活有关的男人，去杀霸王丸。但霸王丸并不是这么容易地被取头颅的，反过来抓住了那个男人。这个男人明显地被什么人用暗黑力量操纵着。并且，向霸王丸这样说：“你的灵魂将被夺走……暗黑神…将复活……”这就是《侍魂1》中的故事起源，但在《侍魂零》中霸王丸仅仅是听说日轮国聚集了不少高手，于是意气风发地想找高手较量而前往日轮国。

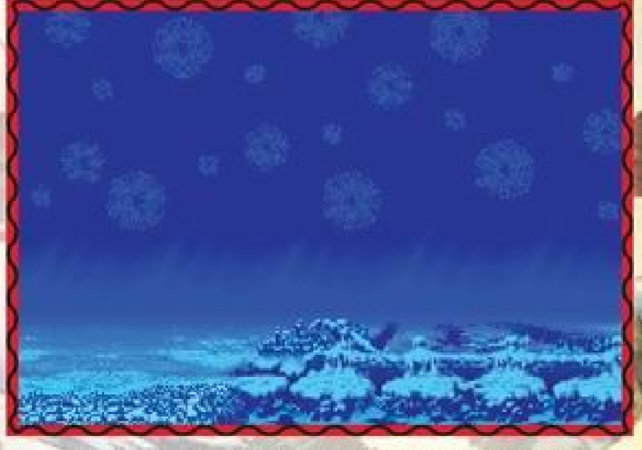
夜晚：从霸王丸的灵魂中诞生出来的反面罗刹丸，力量强大，性格正好与霸王丸相反，是个恶鬼罗刹。目标：杀死作为自己分身的霸王丸，得到他的灵魂成为一个完整的个体。也许罗刹丸正是在这种本能的驱使下不断追踪着霸王丸。

这里算是比较经典的背景了，《侍魂》的故事从这里开始，《侍魂零》中四大影之战士之一“罗刹丸”也在此处被唤醒。从此《侍魂》开始了10年在2D刀剑格斗游戏中的制霸。相似的背景有三代霸王丸背景和四代 的“有家”。夜晚的吉野没有了远处的天草城。其隐藏背景采自“有家”隐藏背景，未作修改。





这里是娜可露露姐妹一起守护的地方，充满了大自然的勃勃生机。

黄昏：守护大自然的巫女娜可露露，在自己出生的故乡神居古潭中过着宁静详和的日子，但是有一天守护鸟玛玛哈哈却突然衔回了外出旅行父亲的爱刀，为了寻找父亲，娜可露露离开了家乡展开旅程。

白天：莉姆露露和姐姐一样是大自然的巫女。当她正在和冰之精灵游戏的时候，娜可露露却突然消失。追随着姐姐留在雪上的足迹，莉姆露露抱着散步般的心情走出了神居古潭。



夜晚：想从战斗中逃出来的感情和不战斗就会失去重要东西的现实，不断煎熬着娜可露露的心，结果，娜可露露的感情一分为二，诞生出蕾拉。蕾拉也抱着将大自然从危机中拯救出来的志向，而且比娜可露露更为冷静地判断事物。

《侍魂零》四大影之战士之一“蕾拉”在这里借娜可









露露强大的意念诞生。与姐妹俩一样，这里是比较经典的场景，相同的背景很多。以下是一代的“虾夷”，二代的“虾夷”，三代的莉姆露露两张背景，FC上也有一张。这些当中只有二代是春天，其它为冬天。隐藏背景直接采自三代，未作修改，是静止的（偷工减料）。

土佐

青翠的竹林，阳光透过树叶照到地上，风吹树叶的声音，鸟叫的声音……

在某条村落中，斩红郎把一个婴儿放过了。那个婴儿就是绯雨闲丸，自小就失去记忆，



土佐-清晨(绯雨 闲丸)



土佐-清晨(绯雨 闲丸)

只保留着“鬼”的记忆。为了寻回失去的记忆，于是以此为唯一线索去追查。图中的小屋是一个茶馆，当年柳生十兵卫就是在这个地方给闲丸指点武艺。此地只是剑客们匆匆路过的地方，绝对是《侍魂》里最经典的背景了。

以下分别是一代的“土佐”，二代的“陆奥”（初冬），三代的绯雨闲丸背景，四代的“串山”，FC上也有两张。背景为静止画面，隐藏背景效仿三代。



十和田

被封印在魔界近一千年的精神体水邪，在各地四起的异变的呼应下从沉睡中苏醒。

与此同时，肥前的隐忍，风间一族的风间苍月。在得到“在浅间山，十和山出现的魔正向着日轮之地的方向前进”的消息后，苍月露出了一丝微笑，轻轻说道：“等待的时刻终于来了啊”，于是向着十和田追去。

其实水邪苍月是风间苍月解放青龙的力量，虽然外表（表面意识）是水邪，但内里风间苍月的意识完全压制水邪的意识。即仍是风间苍月，外表变成水邪同时可以运用水邪之力，是完美的水之化身。

这两个原本是三代中娜可露露的背景，在五代里直接被风间水系霸占。娜可露露只能去找妹妹了。背景和隐藏背景直接来自三代，画面好看没得说，只是较三代少了飞舞的蜻蜓和蝴蝶。



十和田 - 秋天（水邪）　十和田 - 夏天（风间 苍月）

浅间山

大火燃烧房屋，“吡啪”作响。远处不断的传来呼救生、哭声、叫喊声……

和水邪一样被封印在魔界的精神体炎邪，在各地四起的突变的呼应下从沉睡中苏醒。炎邪单纯是为了“破坏”而存在。



浅间山 - 火小（风间火月）



浅间山 - 火大（炎邪）

风间一族的忍者风间火月，在得到“在浅间山，十和山出现的魔正向着日轮之地的方向前进”的消息后，背负着封魔使命的火月与苍月，叶月一起向日轮之地进发了。



炎邪火月是风间火月为了追求强大的力量解放朱雀的力量，身体完全被炎邪所支配，身上长有野兽的爪。而一直没有露面的风间兄弟的妹妹叶月，为操纵四神的“天龙”。正因为如此，四代中天草为了提高自己的力量，才把叶月抓起来。



在四代里，时值 1789 年。冻灾、洪水、大火灾、饥荒等都接连不断地在各地发生。而在岛原亦突然出现了一座城，城的主人的名字是天草四郎时贞，所以四代中“深江”的背景中有远处的天草城。

出云

阴森的寺庙，可以听到青蛙和虫的叫声，隐约从远处传来寺院的钟声。

破沙罗和他的爱人篝火都被“鬼”杀死，由于对“鬼”的仇恨因而从黄泉之国回来，向“鬼”复仇。现在尽管已经完成了复仇，却仍未死亡，而是来到了出云。听从我之篝火的引导，破沙罗于人世间彷徨……

在四代中花讽院骸罗封印破沙罗也是在这里。而服部半藏则是德川幕府派去调查“凶国日轮守我旺企图叛变”真伪的，到这里仅仅是路过。这也是比较经典的背景，一般作为首斩破沙罗的背景，大概因为这里是他复活的地方也是篝火灵魂出没的地方吧。相似的背景有三代的首斩破沙罗背景，和四代的“古闲”。个人认为四代比较好看，不知 SNK 为何选择三代的风格。



出云 - 黄昏（首斩 破沙罗）



出云 - 黄昏（服部 半藏）







出羽

加尔福特是为了守护日本的和平而四处巡逻的忍者，所以这里也是剑客们路过并且正好在这里遇到加尔伏特的地方。这里同三代中加尔伏特的背景，比较华丽的一张。隐藏背景由三代稍作修改得来。

出羽三山（加尔伏特）





江户

具有浓郁日本风格的华丽舞台，这里是千两狂死郎表演的地方。

千两狂死郎是个率领狂死郎剧团的歌舞伎演员，尽管他也在为肆虐世界的大饥荒而担忧，然而自己唯一能做的事却只有表演歌舞。为了找到能够给民众带来力量的歌舞，狂死郎

投入了全部的身心一个人于世间探索（很执着是吧）。

此背景直接采自三代，剪掉了飞舞的蝴蝶道具。相似的有一代的“江户”，二代的“江户-狂死郎千本樱”，三代的“歌舞伎舞台”背景，和FC上的一张。

江户（千两狂死郎）

飛禅

幽静的寺院，雾朦朦的，能听见鸟的叫声。但那只是表面，其实其背面正燃烧着诅咒的火焰。

花讽院骸罗是和仲的孙儿。一天，他目睹和仲与“鬼”战斗的情景，深红的血染在“鬼”的身上，斗气使骸罗的身体发抖……

飞禅（花讽院骸罗）









山城

第2主角牙神幻十郎的专用背景，好像他一直都在这附近活动。某天幻十郎接受了一个衣衫褴褛的男人的委托（那人其实是万三九六），内容是——杀死凶国日轮守我旺。



当年霸王丸把重病的桔右京打败也是在这个场景。直接采自三代牙神幻十郎背景，背景中没有了街上嬉戏的小孩（不怕死的小孩）。隐藏背景未作修改。相似的有四代的“口ノ津”。



山城（牙神幻十郎）



赤穗

在这里可以观赏日本海边日落和月升的美景，听海水拍打岸边的声音。



在右京去拜访道场时，正好见到神梦想一刀流师匠的门生被“鬼”所杀的惨况，所以决定追查“鬼”的下落。而在《侍魂零》中，他仅仅为了追回离家出走的黑河内梦路而踏上征程。





骏府

华丽的骏府是德川庆寅从小生活的地方，虽然身为将军家的继承人，但他却对此嗤之以鼻。

背景中有打斗中被破坏的桌子和杂物（竟然跑到将军家里来打），类似的在《侍魂零 SP》中还有一张描述冬天的“初冬”，从窗外景物可以看出，两幅背景应该不是一个房间，而是一座大殿的两层。







清

曾由于自己的失误给人间带来巨大的灾难而被弟弟封印的云飞，为了弥补自己的过失进入了长眠，但却感应到自己魔人化魔的气息，从千年沉睡中苏醒。尽管年过花甲但动作仍十分敏捷。

背景中远处烟云缭绕的大佛还有近处清翠的松柏，配上略带韩国气息的背景音乐，这场景的精美程度让人始料不及。在《侍魂零 SP》中又相应的添加了一幅黄昏的描述，只是背景中的大佛不知去了哪里。

琉球王国

弥娜作为琉球王国的神女被抚养长大，是以讨伐妖怪为职的妖灭师。为了追踪自己外出讨伐妖怪时毁灭故乡村庄的邪气（其实就是自己身边的查布尔），踏上了前往日轮国的路。

这场景在《侍魂零 SP》版中有一张夜晚的版本。

佐渡



一片死寂的场景……

腐外道在饥饿的驱使下，犯下了食人的禁忌，成为了食人的妖怪。思考完全受食欲支配，只会不断寻找猎物。

这场景在《侍魂零 SP》中有一个黄昏版本，显得整个背景更血腥，不过背景音乐有些另类与画面有些不协调。

佐渡（妖怪腐外道）





长崎



长崎 - 白天（夏洛特）

夏洛特来自欧罗巴（欧洲）法兰西，在游历亚细亚（亚洲）诸国之后，最终乘船抵达了日本。塔姆塔姆则一直躲在这艘船甲板上的木桶里。说到船，《侍魂》最初两作中加而福特的场景不知道是不是和这个有关。

长崎 - 白天的暴怒背景实在有失水准，一开始看到时我都不太相信，而长崎 - 夜晚的暴怒背景有些典故哦，后面会说到。









黄泉之原

作为人物对话的背景时，没有后面上来的军队。





战場

《侍魂零 SP》中直接搬用了这两套背景。





骸流島

这里是霸王丸修炼的地方，也是他与牙神、桔右京对决的地方，《侍魂 1》的海报就采用了这个背景。所以这张背景算是比较复古的一张了，远处的富士山也清晰可见。



骸流岛 - 白天

骸流岛 - 夜晚







江户

很漂亮的背景，感觉很象刘云飞的“清”的背景，在游戏“早晨”的背景中，僧人的右袖下面有花块，让人怀疑这游戏是否完整。

江户 - 日本桥 - 早晨



江户 - 日本桥 - 早晨

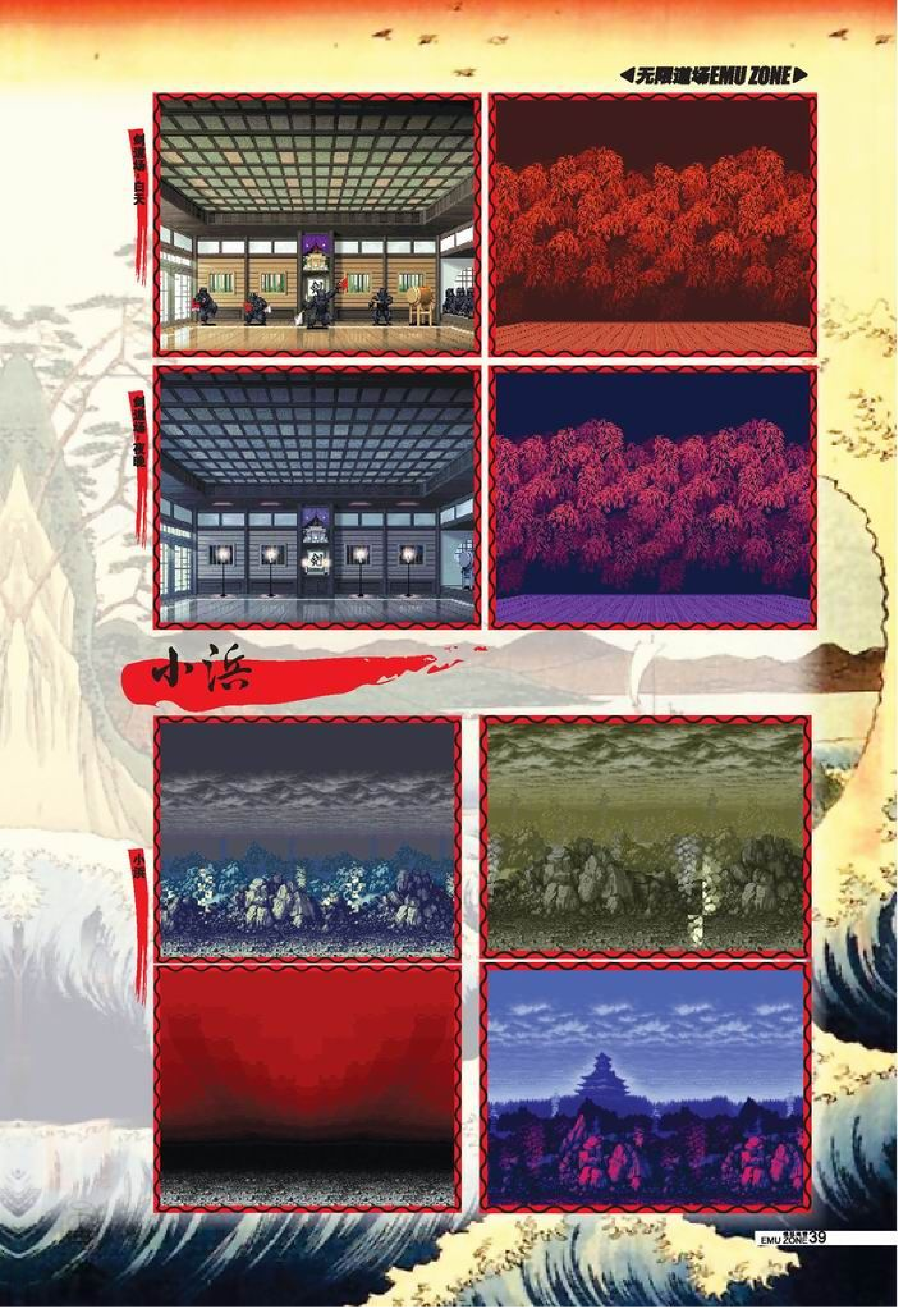






剑道場

这是竹林中的一座剑道场，里面有很多黑子，相比之下还是夜晚的道场更有对战的感觉。这里的隐藏背景效仿三代绯雨闲丸的隐藏背景。



剑道场·白天
剑道场·夜晚
小浜
小浜

这幅背景一直为服部半藏所用，是服部前去调查“我旺叛变之事”经过的一条路。看上去与《侍魂 3》中的“活火山”以及《侍魂 4》中的“小浜”有点相似。



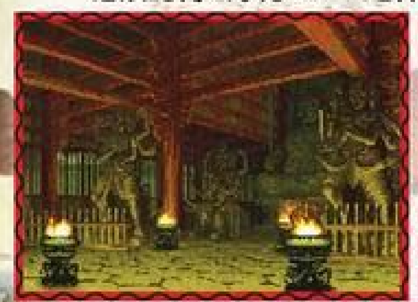
堂崎





这里是“王无月斩红郎”被唤醒的地方，与他的决斗就在这里。一般的在这里战斗一场之后，背景就会燃烧起来。

相似的有《侍魂 3》“鬼神殿烧失前、烧失后”两幅以及《侍魂 4》的“堂崎”。







九千部岳

天草城的外景，在《侍魂 4》中主角会在这里遇到仅次于天草的 BOSS，在《侍魂零 SP》中这里是天草的场景。







忍山

这就是最终封印罗将神的地方，也是封印着“邪恶之卵”的地方，一般的只要有罗将神就会有这里的背景。

《侍魂 1》的“岛原”（1 代里是天草），《侍魂 2》的“忍山 - 魔界降临”。

忍山









两款 FC 游戏中也有。

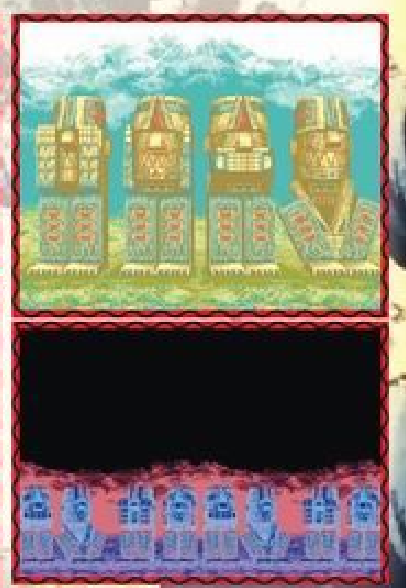




杂谈篇

“《侍魂》系列”背景中还有这么几张，分别是查姆查姆和塔姆塔姆的背景。其中的人物雕像是遵照孔子的“非礼勿视，非礼勿听，非礼勿言，非礼勿动”这句话塑造的，可见儒家文化影响范围之广。这些分别为《侍魂 1》中“グリ - ンヘル -GREENHELL”，《侍









魂2》中“グリ-ンヘル-湿原带”远处湖中的雕像,《侍魂4》的ENDING故事画面,《侍魂零》的“长崎-夜晚”暴怒背景,以及FC游戏中的一幅。

另不得不说的就是右上角的这幅背景了，这是一幅《侍魂零SP》中的编号18的背景，正常游戏下是无法看到的，只有利用作弊码才能选到，这种花版背景应该是游戏制作者遗弃的东东。

下面我们看《侍魂零SP》的背景作弊码:
1= 骸流岛 - 白天，108B4C,00
2= 骸流岛 - 夜晚，108B4C,01
3= 江户 - 日本桥 - 早晨，108B4C,02
4= 江户 - 日本桥 - 傍晚，108B4C,03
5= 剑道场 - 白天，108B4C,04
6= 剑道场 - 夜晚，108B4C,05
7=NONE，108B4C,06
8=NONE，108B4C,07
9= 小浜，108B4C,08
10= 堂崎，108B4C,09
11= 九千部岳，108B4C,0A
12= 骏府 - 初冬，108B4C,0B
13= 清 - 黄昏，108B4C,0C
14= 琉球王国 - 夜晚，108B4C,0D
15= 佐渡 - 傍晚，108B4C,0E
16=NONE，108B4C,0F
17=NOEN，108B4C,10
18= 战场 BAD，108B4C,11
19= 战场，108B4C,12
20= 忍山（が恐山に），108B4C,13

可见这些作弊码是被4个空背景断开的，这种情况在我所见过的街机游戏中是没有的。我们如果用M1来听ROM中的音轨还可以发现，背景音乐中不仅有“黄泉之源”的背景音乐，还有“土佐”、“长崎”等6首背景音乐在游戏中根本无法听到。

还有，最关键的是这一幅。这是本人浏览《侍魂零》官网（现已关闭）的“决命奥义”抓图专栏中偶然发现的，把所有的抓图拼凑起来就成了这个样子。



我们可以很清楚从右下角辨认出，那就是《侍魂零》中“黄泉之源”的背景，是以前从未见过的重新绘制的背景，在《侍魂零》中“黄泉之源”是没有暴怒背景的，而在现有的《侍魂零 SP》街机板或者 ROM 中也没有这幅“黄泉之源”的场景存在。

如果说背景在 ROM 中的空位置和隐藏音轨是游戏制作者偷懒造成的，那官方网站上的图片又从哪里拍来的呢？这否意味着在游戏测试阶段存在着一个与现在流行的版本不一样的更完整的《侍魂零 SP》版本。

サムライスピリッツ零 SPECIAL

这时网络上出现了一个谜一样的《侍魂零SP》版本被叫做“侍魂零SP完全版”。虽然仅有的 6 张图片中没有说明其中是否有这幅背景，甚至连其真实性都不敢保证，但这多多少少支持了“存在一个更完整的《侍魂零SP》版本”的设想。真的希望有一天这个版本能出现在我们面前。最后这个便是根据“侍魂零SP 完全版”6 张图片修改的游戏 LOGO。

微风 /文
微风 /栏目编辑

失落的天堂

责编小记

最近心血来潮，把自己最喜欢的清版动作游戏、飞行射击游戏和格斗游戏从我那个庞大的 Roms 目录里整理了出来并分好了类，决定一款款重打看是否因为年龄增大而技术减退……果然，《名将》20 万、《圆桌》50 万、《吞食天地》才 390 万……看着如此寒酸的成绩和略感生疏的手，不得不叹息那个曾经属于自己现在已经逝去的辉煌年代。不过却兴起了另一个念头，如果能找上国内的高手们做一本核心街机仔的游戏书刊，这感觉一定不错，转移注意力是个不错的想法。

街机模拟通告

龙虎榜一代和幸运满贯被模拟

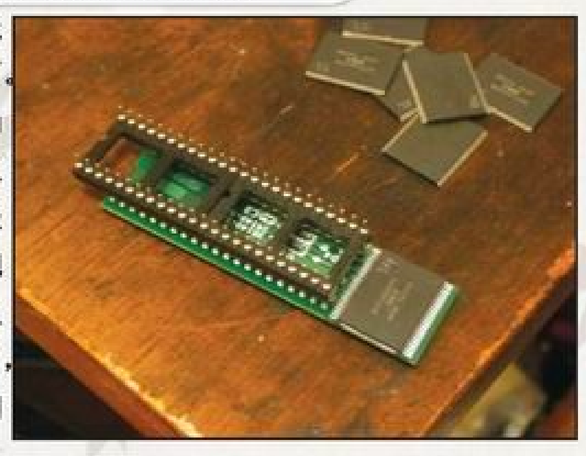
相信大家都知道了《龙虎榜》二代、《万里长城》和《中国龙》被破解的消息，在《Haze》的透露下，我们还了解到由这个好消息带出的另一个好消息，那就是《龙虎榜》一代和《幸运满贯》也被 Luca 搞定了。这样一来，IGS 在九十年代中期的各类经典麻将游戏已经都一网打尽了。其实《龙虎榜》一代和《幸运满贯》早就存在于 MAME 的测试驱动中，随着《万里长城》基板的破解，与《万里长城》使用同一驱动的这两款游戏也被支持了（这三款游戏使用的是相同的图形 ROM，可以说是同类的基板，之间区别很小），不知道大家是否还记得以“麻将，是中国古老的国粹”为标题的《龙虎榜》一代和笑弥陀作为开场画面的《幸运满贯》。当然，诸如《双龙抢珠》、《龙虎争霸》、《超级满贯》等九十年代后期作品，还需要我们继续等待。







来自 MAME 首席 DUMPER Guru 的消息



自从搞定上次国内玩家 Bnathan 发过去的那批 Dynax 麻将游戏后，Guru 又渡假去了。经过近一个月的 ROM DUMP 冷淡期，Guru 回来的第一件事自然是继续投入 DUMPER 工作（似乎他们那边的人都特别闲），目前已经把《俄罗斯方块 Plus》搞定，他采用的方法也非常搞笑，竟然可以把 7 块芯片在板上拆了又装，以此来 DUMP，最后竟然还可以继续使用，汗。关于这个月的基板包，是由一个意大利的朋友发过去的，里面包括了：

Pong Pong Car
King of Dynast Gear
Dream World（for trojaning）
Lup Lup Puzzle

这几个游戏，都是不大引人注目的。

值得一提的是，如果你对模拟界中 Lamer 这个概念还不熟悉，不妨看看 Guru 专门为 Lamer 发来的信件而建立的页面（当然英文得具备一定水平才能看懂），对于这些无贡献而又要求多的人，Guru 的回答也非常搞笑，例如某 Lamer 强烈要求要 Guru 发给他大量的街机 ROM，Guru 决定把自己的硬盘交换文件打包给它（哈哈），感兴趣的读者可以看看相关网页（http://unemulated.emuunlim.com/lamer.html）。

```
> Subject: romz
> From: Senzio (senziopg@aol.com)
> Date: Sun, 26 August 1999 11:08:07 -0600
>
>SEND ME ROMZ. MANY !

You poor misguided (AOL) lamer. Your email will go straight to hell !
I hope you enjoy downloading my windows swap file. mwwhahahahahaha !
```





PSPFBAxxx 制作开始？

这段时间 PSP 在模拟界可谓笼罩上了各色光环，凭借其强大的性能和便携的特性，过去从事 GBA 上开发模拟器的作者们通通把焦点转移到他们的新目标 PSP 上来。当然，无论从性能还是结构上看，PSP 都具备移植模拟器的先天优势，各类主机的模拟器在上面出现也属意料之中的事。嗯，这里是街机板块，不是掌机板块，不过这则消息还是和街机



有关。根据我们论坛某日本知名内线人爆料，目前把 FBA 移植到 PSP 上的工程正在进行中，这个模拟器的初定名字为“PSPFBAxxx”。确实，相对于 Nebula、Winkawaks 来说，支持同样的游戏下，FBA 无论从精简程度还是运行速度都非常有优势，无疑是移植到 PSP 上的最好选择。而对于 PSP 是否能运行 FBA 疑问，其实 PSP 上的 NeogeoCD 模拟器已经告诉了我们一个大概，起码 MVS 游戏的模拟是不成问题的，CPS1 游戏从性能和技术上也应该不会有问题，而 CPS2 游戏则处于未知的情况，如果这项工程成功的话，确实可以算是模拟界的又一个划时代进步，我们可以放下 GBA 上那手感不好、画面有缺陷的移植版《圆桌》，在 PSP 上真正地爽上一把《吞食天地》了，这对于拥有 PSP 的模拟玩家来说自然是再激动不过的事情。

被遗忘的彩虹——Raine 新版发布



作为唯一可以和 MAME 平起平坐的多街机模拟器，因为人员不足的原因，Raine 一直处于非常尴尬的位置。过去那种以全套 Raine 游戏 ROM 为目标的收集狂们被 MAME 更庞大的 ROM 包吸引了注意力，而某些核心开发人员的离去更是让这个古老的模拟器逐步走向消亡状态。但 Raine 的主开发者 Tux 以及我们这些对这款模拟器具有深厚感情的 Fans 们不会让这款模拟器如此消失的，Tux 在发布正式的 0.43 版的同时，也表示今后将会花更多的时间去开发和完善这款模拟器，从这个版本的更新上我们也能看到 Tux 的诚意，新版的 Raine 不但使用了全新的工具和库来进行完整编译，还对包括显示、声音甚至各种周边的支持来对核心的更新，实际应用下来，虽然游戏支持量已无法和 MAME 相比，但某些游戏的运行效果（诸如《野马战机》、《首领蜂》等）甚至超越了 MAME，运行速度更是一流，为人诟病的显示兼容性问题也得到了改正，这些优点都在你运行新版 Raine 后可以体会到。希望喜欢这个模拟器的读者都到其主页留言板发表一下自己的意见（http://www.rainemu.com/msgboard/yabbse/index.php，里面还有

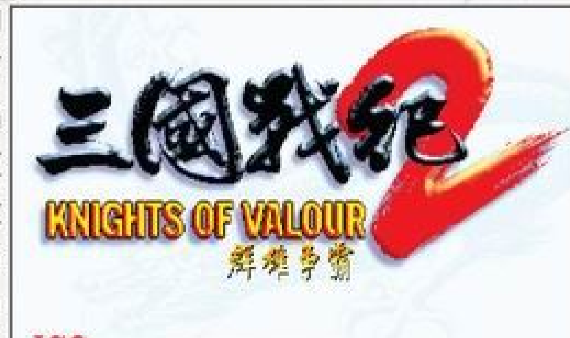




MAME 核心人员 Haze 和 Raine 主开发人 TUX 关于如果在 Raine 中添加 MAME 游戏驱动的技术贴哦），相信它将在我们的支持下一定能再度辉煌。

万众期待的三国战记二代何时到来？

自从台湾 BillyJR 爆出《三国战机》二代和《群雄争霸》已解决内部代码问题被模拟，并可能在 8 月放出后，《三国战记》系列游戏的“扇子”们就开始拉长脖子等待，至截稿为止，支持游戏的新版 Nebula 仍然没有出现，相信大家都很失望。其实 MAME 早就得到了 Elsemi 提交的游戏 ROM，也加入了驱动，虽然因为 MAME 对 ARM7 的 thumb 模式不支持和保护未完全解开的原因，模拟的效果很不完善，但这期还是把它们放上光盘让大家先解解瘾。这个版本的游戏 ROM 是正确的，只是 MAME 的模拟存在问题而已，主要体现在简单模式无法选人，进入某些关卡会定机；无法用普通攻击打 BOSS 等；无法使用必杀技（汗）。所以我们还是一起继续等待 Nebula 2.25 的到来吧。（测试版本在光盘 Art\ 失落的天堂 \kov 目录）











MAME新游戏期待榜

本月的 MAME 支持的新游戏实在乏善可陈，而版本号则已经到了 0.99u6，除非这个 0.99ux 一直拖下去，否则 1.00 迟早要出现在我们面前。面对最大版本的更新，不知道 MAME 会把什么样的礼物放在里面，难道是 CPS3 的模拟？又或是那份 Data East 游戏的完美解密？想远了，我们还是来看看在下一次更新的 MAME 中我们可以玩到什么游戏吧。

OSMAN / CANNON DANCER

看到这款游戏的截图，相信不少读者已经激动起来了。这款由 Mitchell core 于 1996 年开发的街机动作过关游戏非常华丽，游戏中有很多场景类似于 Capcom 的《飞龙》系列，不过这可是支持双打的纯动作过关游戏，游戏的打击感十足，必杀技也非常华丽，BOSS 战更是充满魄力，绝对是下版 MAME 最受期待的游戏，这款游戏也曾经在电软上介绍过。





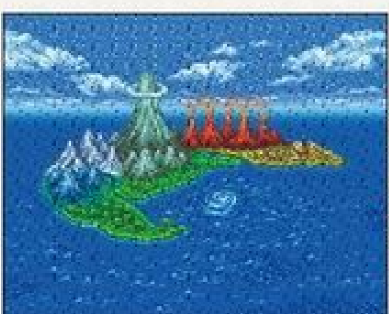




JOE AND MAC RETURNS

Joe 和 Mac，这对野人兄弟可是 90 年代 Data East 的辉煌见证，大家还记得在《战争野蛮人》中他们被怪兽追、被岩浆烧屁屁，最后抱个肥婆归的痛苦经历吧。这款游戏让两难兄难弟回归，游戏类型和《吸尘器》一样，不知道关底是否还有那位肥 MM 等着我们。其实 Data East 这一系列的游戏一直是现在模拟的焦点，但定制芯片的问题仍然阻碍着模拟的进展，目前这款游戏在图形上存在问题，Haze 正为此努力中，但据 Haze 称，目前手上还有 156 个游戏有加密保护，要解决这些可不是短期能实现的事，看来大家期待的《午夜屠杀》还需要不少时间。

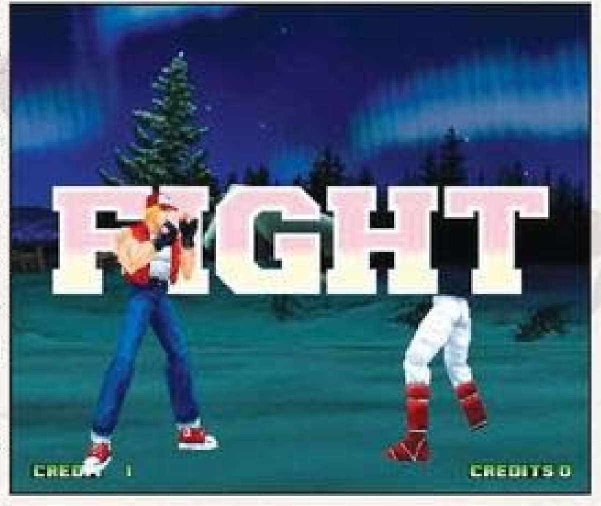






3D 版饿狼传说

Hyper NeoGeo64 的模拟从去年就已经开始了，一开始就已经有了不错的背景画面，我当时还特意在焦点报道里把这款导致 SNK 倒闭的导火索基板资料向大家详细介绍了一下。可惜的是，负责 Hyper NeoGeo64 的 Andrew Gardner 似乎一直很忙，这款基板的模拟进展缓慢，直到 30 号才通过 Haze 发布了最新的游戏截图。过去的背景撕裂问题似乎得到了解决，但部分人物仍然有问题，截图也只到 How To Play 的程度，又是个持续的等待……







THE FIRST FUNKY FIGHTER

Luca 在弄那堆麻将之余，顺便搞定了这个 Guru 近期新 Dump 的游戏，出品公司的当年大名鼎鼎的 Taito（哎，听到 Taito 即将被 SE 收购，心里感觉有点难受）。游戏风格非常符合 Taito，同样是英雄救美，整体画面非常热血，Taito 对于制作这类欧美风格的游戏很有一套，游戏形式有点类似于我们熟悉的第一人称格斗，不过类型嘛，绝对会令你意外。





经典游戏推荐

清版动作游戏

中文名：高卢奇兵

英文名：Asterix

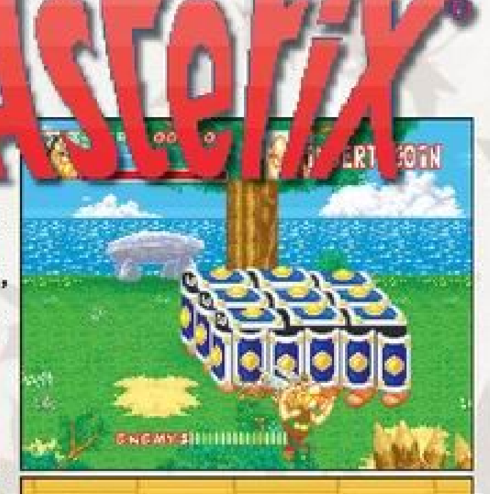
ROM 名称：asterix.zip

制作厂商：Konami

年份：1992

Astérix

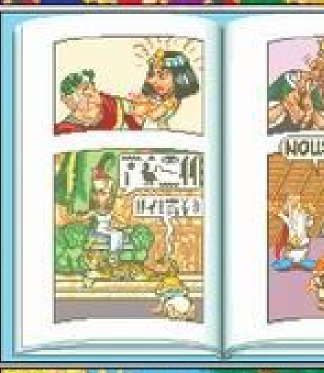
虽然听到这款游戏的名字，大家会觉得很陌生，但看到游戏的主角一定不会陌生，阿利克斯老头和胖子欧力西斯的漫画在我们小时候可是非常流行的，作为擅长以漫画作为题材的 Konami 来说，这款漫画自然是上好的游戏题材（同类的还有另一款《西部牛仔》）。



这款游戏于 1992 年推出，画面上继承了漫画的风格，游戏背景充满了乡村气息，从第一关出发，浅绿的草地和碧蓝的大海；茂密的苹果树旁有美丽的采苹果姑娘，在战斗空余让她献上一吻，更是让主角们越战越勇。搞笑的风格加上轻快的音乐，再配上这美丽的场景，让我们感觉到即使是战斗也可以那么的轻松写意，制作者们让漫画中的精华在游戏里再次完美再现。



作为一款改编自漫画的游戏，但风格和画面就足以吸引当时的我们，而游戏招式方面也继承了 Konami 一直以来的风格，抛弃当时流行的输入指令出招的系统，让游戏操作更简便以吸引更大范围的玩家，除了普通的跳跃攻击和铲地攻击外，把敌人打倒在地还能出各种搞笑且威力巨大的投技，这种设定让女孩子们也可以华丽地进行战斗（当年就是靠这个游戏成功把我的同桌吸引进街机室来）。



游戏关卡设计方面也忠实地还原了漫画原作，大家看到第一关的 BOSS，小兵盾阵相信一定会非常熟悉，虽然游戏的整体难度不高，但不掌握技巧还是无法轻松通关的，每关后通过漫画来衔接的设定也非常有意思，喜欢漫画风格动作游戏的玩家不妨一试。



飞行射击游戏

中文名：火龙

英文名：Lightning Fighters

ROM 名称：lgtnfght.zip

制作厂商：Konami

年份：1990



1990 年的街机争霸战中，飞行射击游戏几乎被西部、东亚等老牌厂商侵吞殆尽，其他小厂商无论从技术实力、制作经验方面都难以与它们争锋，只能凭借自身的创新来吸引玩家的注意。以《宇宙巡航机》为代表作的 Konami，虽然在飞行射击游戏方面也有几年的制作历史，但在当时以纵版射击游戏为主的时代，一直因为没有够资格的纵版射击大作而无法挤身一流的飞行射击游戏商的行列。







《火龙》街机刚步入 90 年代，Konami 推出的主打射击游戏，从系统方面来看，这款游戏依然沿用了老的系统，一成不变的武器提升和炸弹保护。虽然游戏与同时期东亚各款力作相比，无论是手感还是系统方面仍然有不小的距离，但其在街机室的受欢迎程度仍然不亚于其他老牌厂商的主推射击游戏。究其原因，相信只要接触过这款游戏的街机仔们都清楚，就是那条极具魄力的火龙。

精明的 Konami 知道从系统和手感等方面很难超越当时的西部和东亚，于是把焦点放在游戏的炸弹系统和协作系统上面。游戏刚开始时我们的主角机是没有保护炸弹的，需要在游戏过程中获得，而途中出现的炸弹也会和其他游戏中的武器一样，不断改变。通过选择，我们可以获得范围广、威力不错的大型激光以及我们前面提到的火龙，相信几乎所有玩家都会优先选择火龙，它不但驻留时间长，而且威力巨大，只要让它对着关底 BOSS 缠几下，BOSS 就基本被 KO 了，虽然有无法消除全屏幕的子弹空档，但那种极具视觉刺激的魄力演绎让我们激动无比。

当时年纪不大的我们，在这条火龙的吸引下，义无反顾地投入了这款游戏。有时候为了拿到一个火龙炸弹，不惜与敌机展开近身肉搏，如今想起当时那种执着的小孩子心态仍然不

禁感慨万千，相比之下，Konami 为游戏设计的双机协作系统反而被我们忽略了。现在看来，这个设计是非常超时代的，通过两机中间加入一个共用的副机，合理的利用不论对攻关和 BOSS 战都有巨大的优势，这个系统被后期的不少飞行游戏所采用。当然，这些都是后话了。

游戏的魅力不一定只在公认的要素中体现，或许一个小设计，一个新改动也会让玩家激动不已，这些正是衡量一款游戏优秀的重要标准，相信只要玩过这款游戏的玩家都会有深切的体会。

益智游戏

中文名：泡泡龙二代

英文名：Puzzle Bobble 2

ROM 名称：pbobble2.zip

制作厂商：Taito

年份：1995



《泡泡龙》的大名，相信只要玩过游戏的读者都知道，在 1994 年这个街机游戏鼎盛的时期，这款 Puzzle 型游戏能在众多的动作、射击游戏中脱颖而出实在不容易。虽然游戏中可爱的小绿龙有一份功劳，但我相信《泡泡龙》中创造出的那种轻松、休闲、乐趣性高的游戏氛围才是它成功的关键。《泡泡龙》的出现为当时充满战火的街机游戏市场带来了一份清新的气息，也让不少女玩家体会到了街机的魅力，Taito 这个老牌游戏制作商对游戏特色的把握还是非常独到的。

这里跳过了 94 年发表的一代而选择了 95 年的二代，实在是因为二代才算是这个系列真正的开始。在一代受到热烈的欢迎后，Taito 趁热打铁，在二代中除了加强了画面，让游戏过程更激烈外，还加入了分屏对战这个最重要的要素，让这个系列摆脱了单调的过关形式，通过连续消更多的泡泡，可以创造垃圾泡泡来干扰对方，要胜利就得不断给对方压力，这个设定不但让游戏内容更丰富，在今后更成为了同类游戏的必需要素之一。除此之外，Taito 还在各个小细节方面让游戏更完善，片头制作的那个三维动画让我们看了又看，也对《泡泡龙》中的小绿龙有了更深的喜爱。

不能否认的是，这款游戏实在是为某些 MM 量身定做的，之所以这么说是因为我在机室时一直玩不好这游戏，每放一个泡泡总是要考虑很多步，而 MM 们总是毫不犹豫地放出手中的泡泡，把我打得无还手之力……看着某些只用一只手准备挑战我的 MM（一只手操作摇杆，放泡泡时就用大拇指点一下发射键），我只能退避三舍，惭愧……







微风 /文
微风 /栏目编辑

新版MAME图鉴

Multiple Arcade Machine Emulator

麒麟战记

ROM名：Candance.zip
游戏厂商：Mitchell
年份：1996





本期吐血推荐的动作过关游戏，虽然游戏画面和关卡设计上有《飞龙》的影子，但素质绝对是超一流的。游戏主角是耍着一身中国功夫，名叫麒麟的青年，背景似乎设定在未来，一个神与科技结合的时代，主角周旋于各大势力之中，最后找出毁灭世界的幕后主使，如果能看懂日文，绝对会被游戏的剧情吸引。而且这款游戏的画面可以称得上超华丽。

游戏的动作性非常高，虽然没有复杂的招式系统，但流畅的动作把动作游戏的特色表现得淋漓尽致，特别是某些 BOSS 战中，虽然只有攻击和跳跃，但动作衔接中的躲闪挪移绝对可以让你体会到完全的爽快打击感，抓准机会更可以使出威力巨大的分身绝招。另外平时战斗中还能拿到提升战斗力的道具，可以分出几个和真身具备同样攻击力的分身，BOSS 在强大的分身包围下瞬间灰飞烟灭。

可惜在国内由于基板不普及的原因，比较少见，只是偶有游戏杂志报道过。当然，现在通过这期杂志和 MAME，我们同样能体验到这款超一流的动作游戏的魅力。

Joe和Mac回归

ROM名：joemacr.zip
游戏厂商：Data East
年份：1994

想不到通告那边刚报道完图形仍存在问题，这边游戏就已经被 Haze 完美搞定了，果然高效率。在街机最辉煌的九十年代，Data East 半动作半射击的《战斗原始人》以轻松搞笑的画面和高游戏性征服了我们，这次的回归同样启用了两位人气主角，游戏类型则变成了 Data East 另一款经典游戏《清道夫》的模式，通过打晕敌人丢进麻包，然后变滚球撞击其他敌人，完成后跳到下一个关卡，其始祖应该是知名的《雪山兄弟》吧。

这种类型的游戏由于其容易操作且游戏性高的特点在当时的机厅非常受欢迎，本作同样有加速的道具：石头溜冰鞋；加强攻击范围的：大木棒；能进行全屏幕攻击的：大石锤等等，非常符合原作的风格。当然，在每一个小关卡里都有一位美女等着两位帅哥去拯救，加分的东西自然是一大堆好吃的东西。Data East 制作的游戏品质是毋容置疑的，这款游戏的手感非常不错，难度也不高，适合两人一起共同过关，是本期必玩的街机游戏之一。





忍者猫

ROM名：charlier.zip
游戏厂商：Mitchell
年份：1995

这款游戏无论从风格还是类型来看，都实在太象Konami的《夕阳骑士》了，夸张的美式风格以及穿梭于枪林弹雨中的牛仔，当然这是一款以猫为主角的游戏，想象一下日本忍者和西部牛仔的结合，很有趣吧。虽然游戏类型和背景有点抄袭嫌疑，但这些都不能掩盖这款游戏的优秀，在爽快射击的同时，我们的主角还有忍者的招式和武器，在游戏中可以随时A+B键使用掩身术，并可以随时取消，大大增强了游戏的技巧性（有点类似konami另一部射击游戏《西部牛仔》的牛头功）。游戏中除了忍镖外，还能取得三向飞镖、回旋镖、手里剑等攻击武器，花样非常多，喜欢动作射击游戏的读者别错过哦。





地球防卫队

ROM名：Edf.zip
游戏厂商：Jaleco
年份：1991



Jaleco虽然在九十年代是个名不见经传的小游戏公司，但除了麻将游戏的同时，也制作了不少优秀的飞行射击游戏，例如这款《地球防卫队》。游戏在武器系统上借鉴了Konami的《宇宙巡航机》，四种特色武器在游戏中能发挥不同的特点，同时利用副机系统，每种武器还分分散和聚合两种类型，分别兼顾面杀伤和攻击力两方面，在游戏途中通过攻击可以不断提升武器经验槽，从而获得更强大的火力，这种设计在九十年代初是非常有新意的。除此之外游戏的画面也很不错，敌我角色都比较巨大，各种优点的结合获得了我们的认同，算是本期最值得一玩的飞行射击游戏。





纸醉金迷 /文
Cotolo /栏目编辑

LAUNCHER
PSP ISO LAUNCHER 大比拼

前言



8月，PSP破解的热潮总算是慢慢降了下来。已经接近学生开学的现在，我们看到的是相对平静的PSP破解境况。所以本期的月度PSP破解新闻肯定是没有之前两个月那么多的篇幅了。我们也可以静下心来好好体会一下PSP这段时间所破解的一些东西，以及好好玩一下一些PSP的优秀游戏，老是跟在破解新闻最前端实在是很累，所以本期就准备给大家来介绍一些具体软件的使用。

首先还是把这个月的相关新闻给报道一下吧，上个月说到HOOKBOOT这个UMD LOADER的出现，改变了最初混乱的PSP游戏引导局面，建立了一个规范的无盘引导规范。很多PSP的UMD游戏都可以将内容导出来放到记忆棒中，再通过



HOOKBOOT 这个引导软件实现无需 UMD 光盘在记忆棒中直接启动游戏的方式。不过 HOOKBOOT 能做到的，仅仅是通过对游戏的模块打补丁，来 HOOK 某些游戏的启动区系统呼叫的程度，对于一些复杂的子级模块结构，HOOKBOOT 是无能为力的。所以毕竟 HOOKBOOT 不能成为很多人免费享用 PSP 游戏大餐的捷径，即便它拥有早期那些 UMD LOADER 所不具备的兼容性。

PSP UMD Loader终结以及ISO Launcher出现

在上期杂志即将截稿的时候，网络上再次出现一段神秘的匿名录像，这次的录像内容是一个 ISO Launcher 的运行过程，就像很早以前传说的 WAB 3.0 那样，这是一个纯粹的 ISO Launcher，录像中我们清楚地看到了这个软件运行可口可乐版大众高尔夫的过程，直接从记忆棒中读取游戏的 ISO 文件就进入了，而不像 HOOKBOOT 那样需要将文件内容导出来，再更改路径什么的那样麻烦。而且录像的作者有意让我们看到 PSP 左侧记忆棒数据读取的灯是在何时会闪烁（一般都是游戏载入和中途切换场景的时候会闪），录像运行了好一会，看上去真实度并不存在什么问题。当时很多人就开始断言，这个东西的出现将会使人们忘掉传说中的 WAB 3.0 了。确实，WAB 现在已经成为了传说，渐渐被人们所遗忘。真正的 ISO Launcher，不应该存在于传说中。



NOW YOU'RE PLAYING WITH POWER

第一个ISO Launcher出现

2005 年 8 月 1 日，这是个值得纪念的日子。在这一天，世界上第一个 PSP 的 ISO Launcher 出现了，它的名字叫做 FAST LOADER，作者叫做 Humma Kavula。至此，那些繁琐的 LOADER 教程都可以无视了，ISO 直接读取的时代到来，将直接改变 PSP 记忆棒运行游戏的局面。FAST LOADER 这个软件的结构并不复杂，首先你必须确认你的记忆棒根目录下有这两个目录：

ISO 目录	负责存放 PSP 游戏的 ISO 文件
ISOMISC 目录	负责存放软件的启动界面背景图



之后PSP\GAME\目录下按照规则放置启动文件就行了。每次运行游戏，首先把游戏的ISO文件直接放到那个ISO目录下，启动FAST LOADER，载入ISO文件就行了。不过需要提醒一下的就是，FAST LOADER之所以还有个LOADER字样，便意味着还不是完全破解。所以FAST LOADER目前唯一的不足就是，需要一张正版的UMD光盘来引导，这张正版的UMD光盘，可以是游戏光盘，也可以是演示光盘，甚至连PSP的UMD电影都可以拿来引导。在进入FAST LOADER的时候，使用者必须先确保UMD光盘不在PSP光驱中，否则FAST LOADER会提示使用者先将UMD光盘从光驱中拿出来，当选择好ISO文件读取之后，系统又会提示放入UMD光盘，否则游戏无法启动，具体过程是这样的：





安装FAST LOADER软件
将PSP ISO拷贝到记忆棒的ISO目录中
于PSP上运行FAST LOADER
确保PSP UMD光盘不在光驱内
选择ISO文件启动游戏
将PSP UMD光盘放入光驱完成游戏引导

软件优缺点

除了在引导的过程中需要多次打开/关闭UMD光驱盖之外，这个FAST LOADER总的来说还是不错的，相比之前的HOOKBOOT，在各方面都有着不小的优势：

1. 兼容性提高，不少游戏比如大众高尔夫、合金装备ACiD、永恒传说等大作，都在UMD光盘的引导下能够成功启动了

2.ISO文件相对于之前的引导文件设置和放置，要方便了不少，毕竟只是一个文件的移动，也少了很多繁琐的配置修改路径校对等问题

3. 可挖掘潜力更大，由于ISO文件的





规格相对固定，今后对于位置或者新出的游戏 ISO 支持率非常可观



不过其缺点也显而易见，随着作者对软件了解的深入，已经公开表示 FAST LOADER 几乎永远不会实现免 UMD 引导，也就是说使用 FAST LOADER，首先你的 PSP 中必须有一张正版 UMD 光盘作为引导盘。不过话说回来，买了 PSP 的用户，买一张正版的 UMD 光盘也是情理之中的事。





Humma Kavula 对他的 FAST LOADER 非常关注，每次发布新版之后都会到国外著名的游戏论坛 MaxConsole 去了解反馈，同时发布一些新版即将改进的要点和新闻。在 FAST LOADER 的第二版也就是 0.6 版中，软件的界面得到了改良，原先那张在 ISO 列表显示的背景涂鸦图片被换成了一张比较明亮轻快的图片。同时很多人所期待的 PSP 版三国无双被引导成功了，很多引导软件都不能起作用的战国加农，也在这一版成功被引导。同时生效的还有山脊赛车、装甲核心这样的大作，不过三国无双在游戏中声音会经常消失或出问题、战国加农不能记忆。这些问题，都被留在了以后的版本中有待解决。

Humma Kavula 发布了 FAST LOADER 0.6 版之后，继续对软件进行改良，通过其在论坛发布的消息，我们了解到 FAST LOADER 在今后版本的改进中将包括的很重要一点，



那就是在软件中嵌入 PSP 1.51、1.52 版的升级欺骗代码，使一些后期需要 1.51、1.52 版 Firmware 才能运行的游戏，能够直接在 1.50 版的 PSP 上能够运行。很多人会问，为什么要这么做呢？大家也许还记得吧，1.50 版以上的 PSP 目前是无法运行非商业游戏和软



件的，如果为了玩某个游戏而将PSP的Firmware升级到了1.50以上，那么……我就不仔细说了。

果真，0.6b版的FAST LOADER在几天后出现了，带来几个新游戏的支持，以及一些细微的改进，比如战国加农的存盘问题已经得到彻底解决。与之前的承诺一样，FAST LOADER支持了必须1.51、1.52版的游戏在1.50版PSP中运行，像CAPCOM从PS移植到PSP上的洛克人DASH，本来需要1.52的PSP才能运行，如今用1.50版的PSP通过FAST LOADER加一张正版PSP UMD光盘就能引导，就是一个很好的例子。



这之后FAST LOADER又更新了几个版本，具体多少个记得不是很清楚了。接下来这段时间大部分时间都花在机械式的收集游戏ISO、装进PSP测试、删除ISO、下载新的ISO再测试这样的循环当中，FAST LOADER每次发布都有小小的改进，但内核的改良却很小，兼容性上面质的突破更是很难见到，就像上个月的HOOKBOOT一样，不再有太多的惊喜出现。直到0.7版的出现，才解决了一个算是比较麻烦的问题。那就是从0.7版的FAST LOADER开始，还是需要一张正版UMD光盘引导（这不废话吗……），不过，已经不再需要多次打开关闭UMD光驱了，只需要在UMD光盘中有一张正版光盘就能够轻松的操作FAST LOADER了。不过0.7版唯一的遗憾就是始终没有能够解决三国无双的声音问题。

软件使用详解

下面就以0.7版为基础，给大家讲解以下FAST LOADER这个软件的一些相关菜单的功能吧：

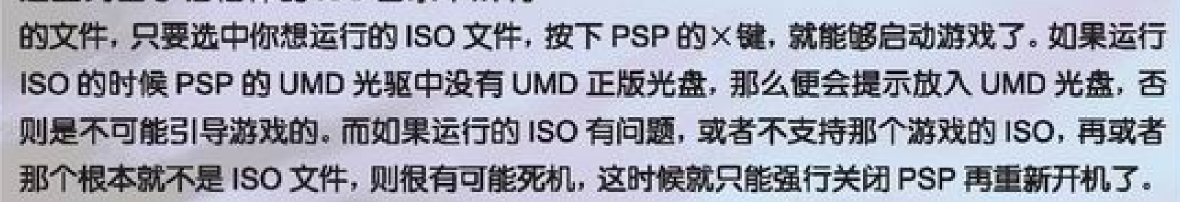
首先下载软件的压缩包，打开之后我们可以看到里面已经为我们将目录大致按照记忆棒的规格分好了，我们直接将





压缩包中的文件解压到记忆棒根目录下即可。之后把 PSP 游戏的 ISO 镜像文件（后缀名为 *.iso 拷贝到记忆棒根目录下的 ISO 目录下）。如此操作之后，软件和游戏都已经算是安装完毕了，接下来就是使用过程了。

启动 PSP，在记忆棒中选择 FAST LOADER 那项，我们会看到软件的图标和背景图，可能是为了纪念 FAST LOADER 第一个测试成功的游戏是大众高尔夫的缘故吧，软件的背景最明显的地方也有着许多大众高尔夫的图案。按下 PSP 的○键启动 FAST LOADER，我们接下来会进入 LOADER 的 ISO 选择列表画面，这里列出了记忆棒的 ISO 目录下所有的文件，只要选中你想运行的 ISO 文件，按下 PSP 的×键，就能够启动游戏了。如果运行 ISO 的时候 PSP 的 UMD 光驱中没有 UMD 正版光盘，那么便会提示放入 UMD 光盘，否则是不可能引导游戏的。而如果运行的 ISO 有问题，或者不支持那个游戏的 ISO，再或者那个根本就不是 ISO 文件，则很有可能死机，这时候就只能强行关闭 PSP 再重新开机了。



除了可以直接运行 ISO 文件以外，在这个画面中我们还可以干些别的事情，使用者可能会注意到下面的两个选项：

Start Inserted UMD	运行当前 UMD 光驱中的光盘内容（如果是 UMD 电影或者 Demo 演示盘照样可以运行）
Dump Inserted UMD	将当前 UMD 光驱中的光盘内容导出（无论什么 UMD 光盘内容都能导出）

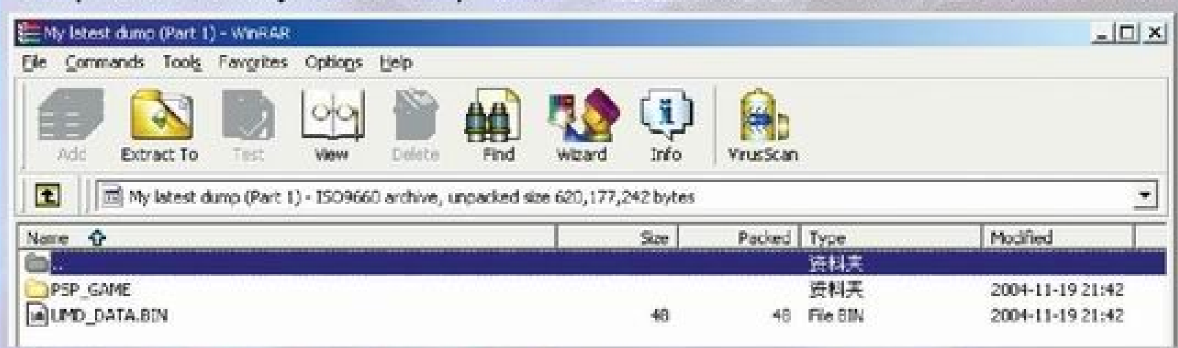
启动 UMD 游戏就没什么好说了，就和运行 UMD 光盘一样的效果，只不过现在这功能被整合在软件里面罢了。这里要说一下 Dump Inserted UMD 这个功能，网络上发布的 PSP UMD ISO，都是通过自己购买 UMD 光盘，然后再 Dump 出来制成 ISO 发布的。现在 FAST LOADER 软件为我们提供了这个方便的功能，我们可以将手头有的 UMD 光盘导出来保存。

将 UMD 光盘放入光驱，在启动 FAST LOADER 之后执行 Dump Inserted UMD 指令，软件会首先演示一段恶搞动画，提示你 PSP 的 FLASH 正在被删除，你的机器将不能启动了……随后又说这只是一个玩笑，意思便是告诉使用者 Dump 不会对机器有任何负面影响。恶搞动画之后会弹出一段提示信息，显示当前 UMD 光盘的容量，然后提示使用者按×键开始 Dump。按下后会显示 Dump 的进度（以剩余需要 Dump 的字节数为标准来显示），并在你的记忆棒的 ISO 目录内建立一个名为 My latest dump 的文件。如果你的记忆棒所需空间不够，而 UMD 的内容又非常大，仍然能够开始 Dump，只是到了最后空间不够 PSP 上面显示的字节数会变为负数，完成之后 Dump 下来的数据是错误的罢了。



My latest dump (Part 1)

以前的 UMD Dump 工具只能原始的将 UMD 里面的内容 Dump 下来成为一个 ISO 文件，这就意味着如果你想 Dump 一个 UMD 光盘里的内容，那么你就必须要有一块大于 UMD 光盘容量的记忆棒。好在 FAST LOADER 提供了一种分卷 Dump 的方法，这种方法类似于将容量大的文件分卷压缩以利于传输。在进入 Dump 菜单之后，先不要急着按下交叉键开始 Dump UMD，这时候可以按方向键左右来调节 Dump 的分卷大小，单个分卷从 10MB 到 800MB 不等。选好了分卷大小之后，按下×键就开始 Dump。此时记忆棒中会自动新建一个 ISOSPLIT 目录，当一个分卷被 Dump 下来之后，软件会自动暂停，将 Dump 下来这部分以 My latest dump (Part 1)...My latest dump (Part 2)...My latest dump (Part 3) 的格式保存在 ISOSPLIT 目录中。此时你完



全可以根据自己的实际情况来作出选择，如果你的PSP记忆棒空间还很富余，便可以按下×键继续Dump剩余的部分。而如果你的PSP记忆棒空间已经不足以保存下一个分卷，可以按下PSP上的△键，就能直接通过USB线连接到电脑上，这时候你便可以将已经Dump下来的分卷暂时先从记忆棒中拷贝到电脑里面，为记忆棒腾出Dump下一个分卷所需的空间。拷贝完毕之后，再按下PSP的×键，软件会继续Dump接下来的部分，如此循环，理论上无论多大的UMD光盘都能够通过一根最小的（32M）记忆棒Dump下来，只要你不怕麻烦就行：）



注：Dump出来的文件可以用WinRAR软件来解开，里面就是UMD光盘的内容了。

基本键位

如此一来，FAST LOADER，基本就介绍完了，附上软件的基本操作键位，希望对大家有所帮助。

ISO列表画面

○键	隐藏/显示文字显示
×键	指令确定
△键	打开/关闭与电脑的USB连接
□键	帮助菜单
SELECT键	PSP主频调节[222/266/333]

Dump菜单画面

×键	指令确定
△键	打开/关闭与电脑的USB连接
□键	暂停/继续Dump过程

游戏中

L+R+SELECT+START	退出当前游戏回到ISO列表画面[部分UMD光盘引导似乎不行……]

任何时刻

L+R+SELECT+HOME	强制退出软件[和游戏中按HOME选择退出效果一样]



免UMD才是终极目标

FAST LOADER的出现，令一些手头拥有PSP UMD光盘的人暗自窃喜，也令一些没有正版UMD光盘，等待免费成果的享用者盼得心焦。毕竟那么多新游戏能够引导了，而自己由于没有正版UMD光盘不能玩……不过，破解者的脚步，始终没有停息……



本月的PSP破解真的是淡到了极点，也许是前段时间太火我们一下不习惯吧，基本上除了FAST LOADER就没有多少值得关注的新闻了，然而就在本月杂志即将截稿之际（8月27日），另一个具有划时代意义的东西出现了，它的名字叫做Device Hook（简称DEVHOOK）。我们不知道，这个软件的作者和HOOKBOOT的作者有没有联系，不过看那说明文件是全日文的，作者叫做BOOSTER，想想应该没什么联系吧。

DEVHOOK的最大意义在于，它已经可以实现免UMD光盘引导ISO文件。也就是说，拥有一台PSP和一根记忆棒，就能玩不少游戏的ISO了，这也让之前很多人预言的免UMD时代最终会来临成为了现实。

为什么要免UMD，首先让我们来讨论一下这个问题。撇开买PSP不打算买UMD光盘的精明人不说，使用UMD光盘引导的LOADER，在现阶段开来，确实要比之前的HOOKBOOT在兼容性上面要优越不少，凭借着UMD光盘引导绕过主加密启动区的做法，让大部分游戏都能够在记忆棒上面运行，其进步意义是毋庸置疑的。然而通过这一个月来对FAST LOADER的测试，许多不易察觉的问题还是暴露了出来，比如不能休眠待机这个



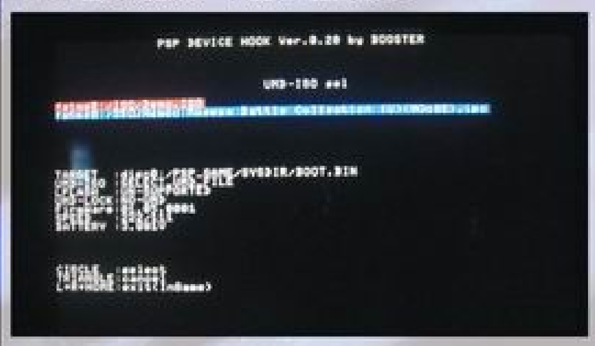
问题就有点令人头疼。首先，FAST LOADER 需要一张 UMD 光盘来引导，而如果放 UMD 光盘在光驱中启动 PSP 的话会直接读取 UMD 光盘。本着这个原则，很多人习惯在暂时不用 PSP 的时候将机器设为待机状态，而省去了开机关机的麻烦。而 FAST LOADER 由于存在待机之后再开机就不能继续游戏这个问题（会出错），便给很多人带来不便。因为现在很多人没有足够的时间一次性将游戏打完或者打到存盘地点，所以采用 PSP 临时待机可以让游戏强制暂停（而且又省电）的捷径来中途休息，然而 FAST LOADER 在这点上的支持有问题，估计也是由于从待机状态回到游戏的时候会读取 UMD 光盘的引导部分，与当前游戏存在分歧的话就会出问题。



所以，免 UMD 的呼声一直都还是很高。DEVHOOK 的出现，也让不少人的梦想得以成真。山脊赛车、合金装备、永恒传说、大众高尔夫，这几个游戏都被 DEVHOOK 支持得很好，难得一提的是，三国无双在 DEVHOOK 的无盘引导下声音是正常的，这无疑是意外的惊喜。不过即便如此，DEVHOOK 的出现还是晚了一点，很多人对测试的热情已经被之前的破解淡季给慢慢的消磨掉了，到现在为止我们还没有看见一份详细的 DEVHOOK 游戏兼容性列表，这估计也与学生临近开学有关吧……不过，笔者还是打算把这个软件的使用作一下介绍。

DEVHOOK 使用详解

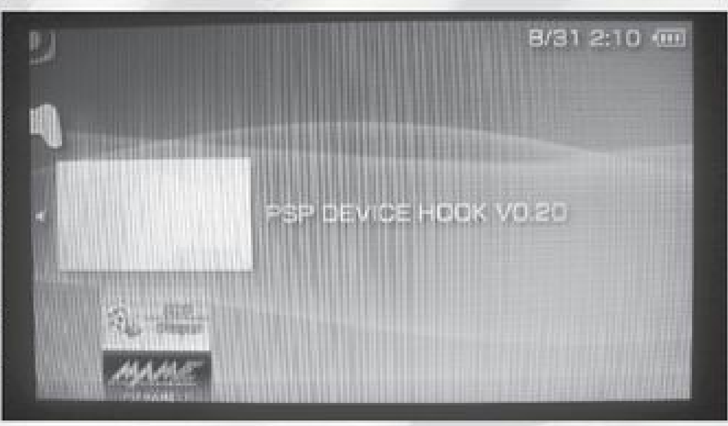
安装 DEVHOOK 的过程与安装 FAST LOADER 的过程相似，这里就不再详细介绍了。DEVHOOK 的 ISO 文件也是放在 PSP 记忆棒的 ISO 目录下，可以与 FAST LOADER 的 ISO 目录混用，不会产生冲突。





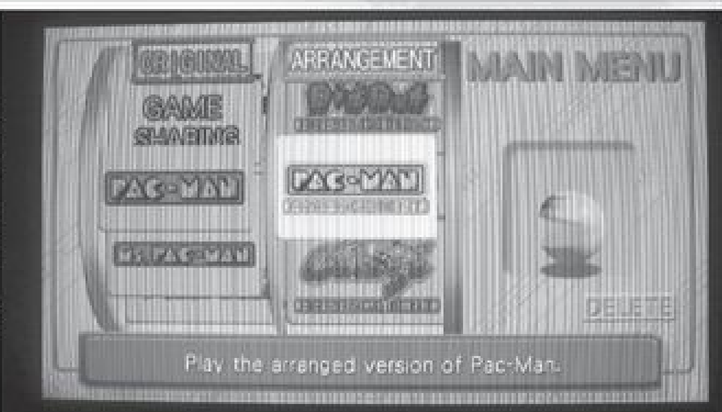
本刊截稿前（8 月 29 日），DEVHOOK 刚刚发布了最新的 0.20 版，将著名的引导软件 HOOKBOOT 整合了进去。安装包中包括了一个 hookboot.elf 文件和一个 hookboot.ini 文

件，分别是 HOOKBOOT 的内置启动文件和配置文件。安装好之后就开始运行吧，进去之后是一个朴实的界面，软件只认记忆棒的 ISO 目录下后缀名为 ISO 的文件。如果该目录下只有一个 ISO 文件，软件就会默认已经选中该文件，并直接打开次级命令页。如果存在多个 ISO 文件，那么就会列出这些文件的具体路径列表。按下○键选中某个 ISO 文件，弹出次级命令页：



START	直接读取 ISO 文件进入游戏
UMD-ISO　sel	退回之前的 ISO 列表画面重新选择 ISO
LFLASH　sel	目前尚不支持
UMD　LOCK	选择引导的方式 [有免 UMD 和任意 UMD 两种]
CLOCK	PSP 的主频调节 [66/111/222/333]
TARGET	可以选择 UMD　GAME[直接读取 ISO 文件] 和 HOOKBOOT[采用内置 HOOKBOOT 引导方式] 两种形式启动 [HOOKBOOT 的使用和设置请见上期文章]
EXIT	退出 DEVHOOK

整个软件看上去和使用过程都很简单，免 UMD 引导的方式也很方便。LFLASH 这个功能目前不明，在启动菜单中还显示了 PSP 的 Firmware 的版本号和电源电压，简单而实用。



LOADER 总结

通过两个月来对 PSP　UMD 游戏引导破解的报道，笔者在这里给大家做个简短的总结。把迄今为止出现的几个重要的引导软件类型给大家做个综合的比较。

特定 UMD 引导、任意 UMD 引导、EBOOT 文件启动

这是最早出现的 PSP 游戏引导方式，没有涉及到外部软件的使用，采用的是将游戏本身的启动文件 EBOOT.BIN 经过修改之后，让 PSP 主机系统误认为是主机版本升级软件来执行。由于 PSP 主机本身的加密没有破解，所以一开始需要 UMD 正版光盘来引导，正版光盘的作用主要是在启动的时候读取光盘中的模块文件。由于 EBOOT.BIN 文件经过了修改，所以不再是原始文件，也就是说这种方式类似于 Hack 启动区来骗取游戏启动。

免 UMD 引导、EBOOT.BIN 文件启动

随着研究的深入，破解者对启动文件EBOOT.BIN 的结构慢慢了解，得知部分游戏的模块文件对游戏本身影响不大（比如一些联机对战的模块），如果一些游戏的启动区需要载入的仅仅是一些对游戏本身影响不大的模块，那么完全可以修改启动文件内部跳过这些模块的载入，从而不再需要正版 UMD 光盘的引导即可启动，不过游戏启动后肯定会失去一些原有的功能，也属于 Hack 启动区的方式，属于前者的改进型。



WAB LOADER 2.0、预载入模块、智能化启动

WAB 发布的 2.0 版 LOADER，是第一个提出将游戏的模块文件分离出来，由软件提前引导，之后再读取游戏信息的引导方式。这种方式可以在不修改启动文件的前提下引导游戏的内容直接在记忆棒中运行，不过缺点就是需要预先将模块文件拷贝到记忆棒某个指定目录下，占用空间不说，文件多了还容易混乱，不过这种方式在当时给了 LOADER 开发的作者很大的启示，其泄露出来的源代码最终被人改良并制成了拥有多游戏启动功能的MS LOADER。

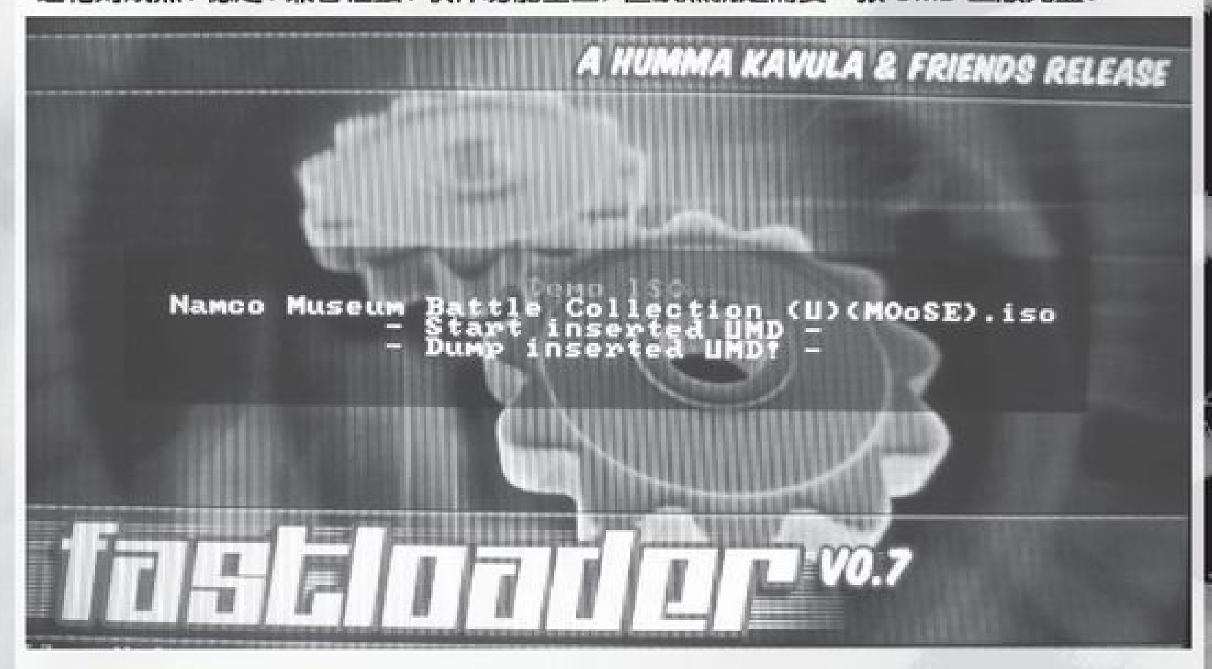
HOOKBOOT、免 UMD 启动、一劳永逸

HOOKBOOT 的出现，一下将之前的各种七七八八的启动方式给完全否决。这个采用给模块打补丁，对启动区实行系统呼叫的 HOOK 启动方式，一下便受到了广大使用者的一致认可。由于可以对模块文件打补丁并导入系统呼叫来引导，HOOKBOOT 的兼容性十分高。实际上到 HOOKBOOT 为止的所有 LOADER 都是采用对启动文件打补丁的形式，只不过 WAB LOADER 和 HOOKBOOT 采用了外部软件，可以将打过补丁的启动文件与原始文件分开放置。HOOKBOOT 制作的启动包可以通过修改 INI 配

置文件中的路径来对不同游戏生效，所以一旦用 HOOKBOOT 制成了一个游戏启动包，之后便可以保存起来再度调用了，不用每次都安装那么麻烦。

FAST LOADER、一张正版闯天下、离完美还有一步

作为第一个 ISO Launcher，FAST LOADER 的出现具有很深的历史意义。作为这个领域的拓荒者，作者 Humma Kavula 的名字理应被人们所牢记。从此 PSP 的游戏引导变得简单，使用也变得方便了许多。更多的人能够参与进来研究相关的优化和调节，大部分人再也不需要花太多的时间去安装游戏和软件。通过将近半个月的改良，现在的 0.7 版已经相对成熟、稳定、兼容性强、软件功能全面，但缺点就是需要一张 UMD 正版光盘。



DEVHOOK、距离成功越来越近、取长补短方能事半功倍

DEVHOOK 可以免 UMD 光盘引导游戏，软件功能不多但都还算比较实用，支持的游戏不如前者多但大部分都还算好玩，而且运行中也很少有问题。最新的 0.20 版整合了 HOOKBOOT，可以看作是为了弥补本身兼容性的一个折中的办法吧。目前 FAST LOADER 的作者 Humma Kavula 正准备联系众多的 LOADER 作者和组织，在这两款 ISO Launcher 的基础上共同完善和改进，也许 PSP 破解的春天即将来临，但究竟什么时候来临，谁也不知道：）

ISO 相关软件及制作

既然这个月是以 ISO Launcher 为主，我们就给大家讲一些 ISO 相关的东西吧。自从使用 FAST LOADER 开始，我们就已经看出来了 ISO 文件的直接读取相对于 HOOKBOOT 那种散文件拷贝和配置的方便简洁所在。但是随着 ISO 收集量的增大，我们不难发现 ISO 文件的容量不等，对于使用小容量记忆棒的同志们来说是一大考验，很多游

戏的 ISO 容量直接超过了 1G，这便意味着需要至少 2G 的记忆棒才能够装下，而目前 2G 记忆棒的价格比 PSP 机器本身还贵……纵观以上种种如此这般，我们不得不对 PSP ISO 进行处理。于是就衍生出了多种 ISO 的编辑解决方案。

重建 ISO

由于很多人和笔者一样，以前用的都是 UMD LOADER 或者 HOOKBOOT 等软件来实现记忆棒读取游戏的，那些游戏中的内容是以多个文件和目录的形式存放，要想用现在的 ISO Launcher 来玩，就必须将它们重新组合成一个 ISO 镜像文件。接下来，就请跟随笔者来了解如何重建 PSP 的 ISO 吧。





首先以一个笔者从朋友那里拿来的天地之门试玩版 UMD 光盘为例，由于笔者的使用的是 FAST LOADER 自带的 Dump 方式将内容导出的，所以文件都是分散的，解开到某个目录下可以看到有一个 PSP_GAME 目录（存放光盘中的游戏内容）和一个 UMD_DATA.BIN 文件（存放 UMD 光盘的文件头及索引信息）。

UMD_DATA.BIN, ... 属性

常规 | 摘要

168 个文件，12 个文件夹

类型：多种类型

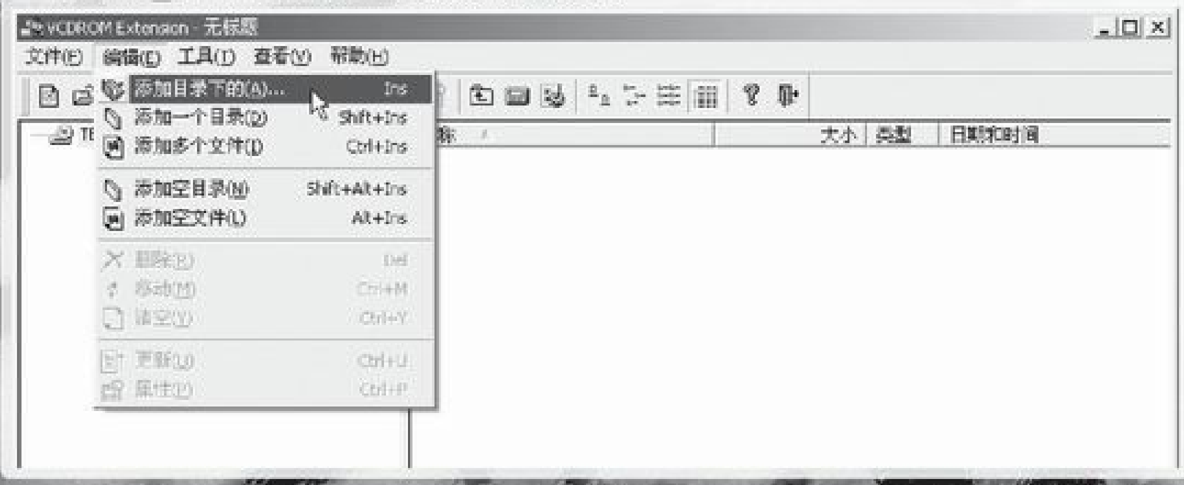
位置：全部位于 F:\Tenchi

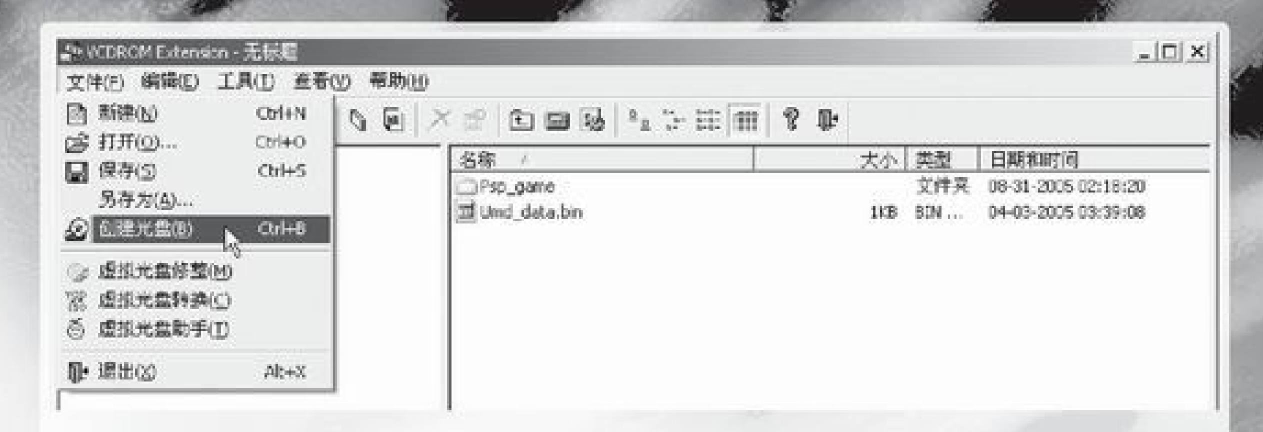
大小：337 MB (354,385,659 字节)

占用空间：328 MB (344,257,921 字节)

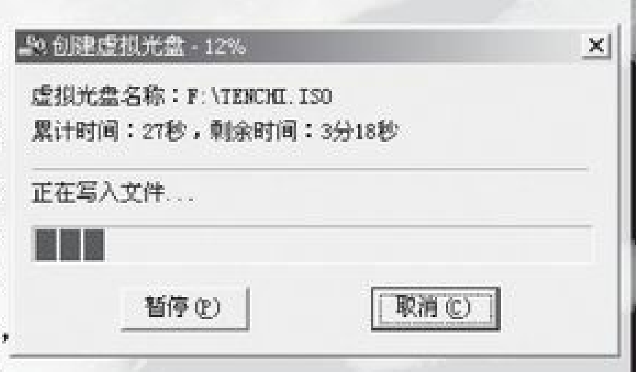


然后我们运行一个叫做 VCDROMX 的软件，软件运行后会自动弹出一个新建虚拟光盘的对话框，首先在光盘类型那里选中 ISO9660 CDROM Image (*.ISO)，之后 在文件名中我们选择好制作后保存 ISO 文件名和路径（ISO 文件名可以随便填），光盘卷标也可以随便填。确定以后回到主窗口，在主窗口依次选择编辑 --〉添加目录下的 ...（也可以直接按键盘上的 Insert 键来添加），之后选中刚才 UMD 光盘内容放置的那个目录（就是有一个 PSP_GAME 目录和一个 UMD_DATA.BIN 文件的目录），确定即可。





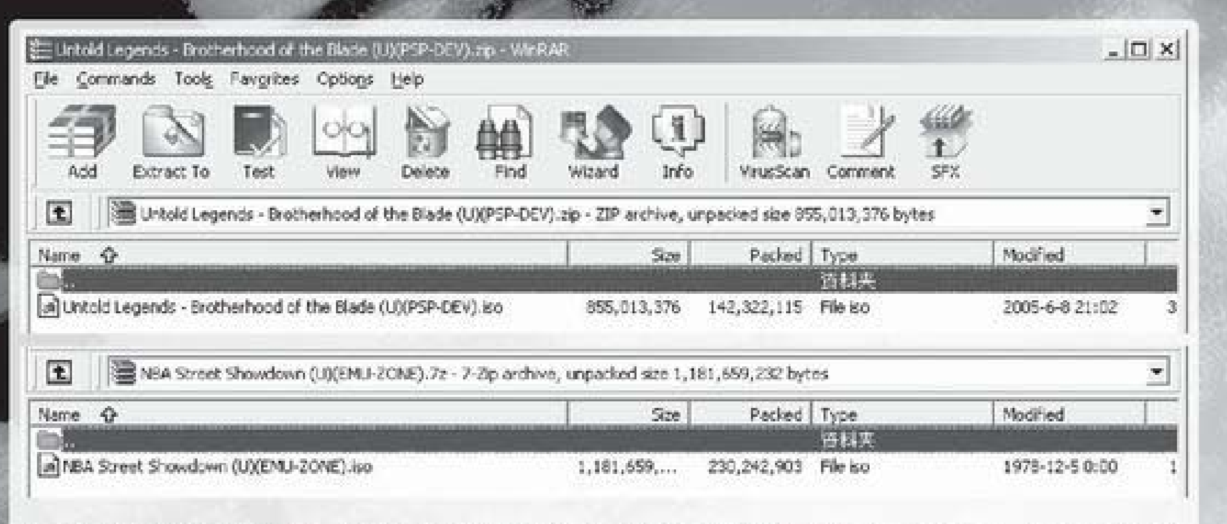
最后确认无误之后，依次选择文件 –〉创建光盘（或者按快捷键 Ctrl+B），软件会提示将要创建虚拟光盘，确定之后就能看到创建光盘的进度，慢慢的等待完成就行了。将创建好的 ISO 光盘镜像文件拷贝到 PSP 中，用 FAST LOADER 或者 DEVHOOK 运行，没有任何问题。自此，将零散文件重建成 ISO 文件便宣告成功了。





RIP ISO

什么叫 RIP ISO，对 ISO 文件缩减容量的过程就叫做 RIP。由于游戏光盘的最大容量是固定的，不过其中的内容是根据制作者的不同而又不同的。很多游戏本身的容量很小，但制成光盘之后却容量很大，一般用的都是 Dummy 外推的方法。Dummy 俗称无用数据，也就是没有实际内容的文件，但是它却可以理论上无限增大容量，因为其用空白的字节来生成文件的容量。一旦本身容量很小的光盘内中之间存在 Dummy，那么这张光盘的容量便会变得很大。在光盘中增加 Dummy 并不是为了充填欺骗消费者，而是考虑到 Dummy



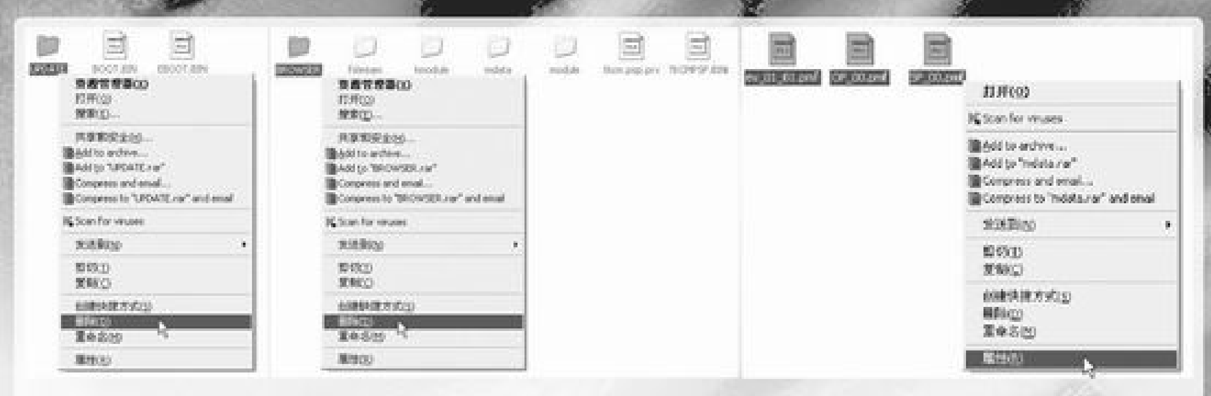
可以将光盘内容向外推，推至光盘外圈对于光驱读盘顺畅有帮助。不过对于一个 ISO 文件来说，Dummy 是无用的，尤其在我们还需要将 ISO 文件放入有限的记忆棒中的时候，ISO 文件的容量自然越小越好（也就是说尽可能的把 Dummy 去掉最好）。

怎样判断 ISO 文件中存在 Dummy 呢，一种很简单的方法就是压缩。当一个很大的 ISO 文件被压缩软件压缩之后还剩下很小的容量（比如一些街机移植版的游戏 ISO 在压缩之后都很小），这个 ISO 文件就很可能存在 Dummy。Dummy 文件有些在光盘内容中是可见的，我们可以在一些 ISO 的内容中见到 Dummy.BIN 或者一些命名很不符合其它文件规格的文件，这些文件很可能就是 Dummy，直接删掉它们会缩减容量，而对于游戏的运行没有影响。有些 Dummy 确是不可见的，它采用了直接在光盘中加入外推数据的方式。这类 Dummy 则需要通过重建 ISO 文件来去掉（也就是上面所说的方式）。

比如美版的刀锋兄弟会 PSP ISO，利用早期的 Dump 软件直接将光盘内容复制下来存为 ISO 文件，里面连 Dummy 的外推数据也包括了，整个 ISO 文件的容量达到了 800 多 M。而经过 VCDROMX 软件重建之后，ISO 的 Dummy 数据都被去掉了，游戏容量缩减为 200 多 M。原先需要 1G 的记忆棒才能装下的 ISO 文件，现在 256M 的记忆棒就能装下了，这空间的节约程度是显而易见的。

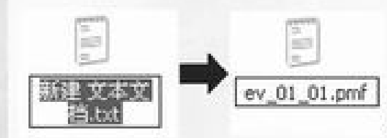
一些 ISO 可以通过删除 Dummy 文件来缩减容量，一些可以通过重建 ISO 来缩减容量。然而有一些 ISO 不存在 Dummy，其容量本身就是很大，我们就需要手动删除文件来 RIP ISO 了。首先我们必须确认原 ISO 是正确的而不是本身就存在问题，比如一些早期的 PSP ISO 由于 Dump 工具的功能还不完善，在采用小于 UMD 光盘容量的记忆棒来 Dump UMD 中的内容的时候，Dump 出来的 ISO 是不完整的。如今 Dump 软件进行了改良，加上分卷 Dump 的方式出现，一般来说这类问题就很少出现了。确认原 ISO 无误后，我们就得制定 RIP 的目标。PSP 的记忆棒容量有 32M、64M、128M、256M、512M、1G、2G 等多个规格，RIP 之前先确定要将游戏的容量缩减到多少，以适用于多大的记忆棒来装载 ISO 文件，这就是目标。当然缩减的程度也有限，像一个 1G 多的游戏 ISO 要缩减到 32M 以内似乎不大现实，即便能缩减到那玩起来肯定也没意思。

确定了目标之后就可以选择性的手动 RIP 了，首先将 ISO 中的内容解出来（用高



版本的 WinRAR 就可以)，我们来看看 ISO 内容中都有哪些是可以 RIP 掉的。首先是不影响游戏运行的文件，比如一些游戏需要的系统升级包，存在于 PSP_GAME\SYSDIR\UPDATE、目录下，这个目录都可以删除。再者就是一些游戏附属提供的试玩 DEMO 和试用软件(比如浏览器)、电影宣传什么的，它们都存在于 PSP_GAME\USRDIR\ 目录下，一般是用一个单独的目录放置，里面的文件类型和电脑中的差不多，看见后都可以删除。





以上删除的都是与实际游戏内容无关的东西，如果这之后还不能达到 RIP 的目标，就还得找东西删，而且是与游戏相关的文件了。如果一个游戏中有着很多过场动画，那么这些动画的格式肯定是以 PMF 为后缀的，我们可以在内容中查找出所有的 PMF 文件，根据文件名来大致判断出是位于游戏什么时候的动画，如果是开场看过一次就可以 RIP 掉，如果存在多段剧情动画，那么就先把后面的 RIP 掉等看完前面的剧情动画再把后面的文件恢复、前面的 RIP 掉。这一段所说的 RIP，是针对游戏中有用的文件来执行的操作，所以不能直接删除文件，而是要自己新建一个空白文件与要删除的文件同名的文件来覆盖(新建一个空白文本文件，然后重命名为需要删除的文件，覆盖掉需要删除的大文件)。动画删除完了容量还没有缩减到目标怎么办，那就只能删声音文件了，PSP 的声音文件会以后缀名为 AT3 的格式存在(有些游戏还会以其它格式，但大部分都支持 AT3 解码)，用 AT3 解码播放器来对这些文件测试，如果能确定是游戏中的声音文件，也可以用 RIP 动画文件的方式来替换。



如果以上方式都执行完毕了还不能达到缩减的目标，就得采用更高级的 RIP 手段了，比如将游戏内容分为前后几段，先玩前面的，将后面的暂时 RIP 掉，以此类推。当然这需要很高的技巧和很长的测试时间，笔者没这个能力和时间，就留给大家来研究吧。

最后提醒几点需要注意的就是，RIP ISO 之前请将原 ISO 备份好，以免出错后无法恢复。RIP 之后的 ISO 内容需要重建并拷贝到 PSP 主机中运行测试方能得知 RIP 是否成功。

黑天鹅 /文
Cotolo /编辑

SPRITEKEY+GBALINK=NDS烧录套装

EDIY NDS 烧录套装简短评测

NINTENDO DS

NDS 烧录时代的开始





自 NDS 的破解由 PASSME 始动之后，NDS 的烧录时代就宣告即将降临了。最先发布 NDS 烧录系统的是一个叫做 NEOFLASH 的厂商，它采用一块 PASSME 加上 GBA 烧录卡 XGFLASH 的卡带，成为了世界上第一套可以运行商业游戏的 NDS 烧录系统。不过由于 NEOFLASH 早期一般都是在国外销售，而且价格不菲，所以国内很少有人能够买到。而且 NEOFLASH 采用的是 Golden Sun Team 专程定制的加密 ROM（上上期杂志中有相关介绍），其 ROM 的结构对于非 NEOFLASH 用户来说没有任何意义，所以也就很少有人问津。直到网络上开始流传的平民化 NDS ROM Dump 方式开始出现（最早是采用电影卡的方式来导出游戏内容），NDS 的烧录卡竞争才算是正式拉开了帷幕。

好了废话不多说，最近笔者有幸拿到了 EDIY 小组开发的一套 NDS 烧录套装，借这个机会班门弄斧，给大家作一个简短的评测。打开寄来的邮包，便看见了 EDIY 这次设计的 NDS 烧录套装的盒子，以及一个由火影电玩赞助的促销礼品——PSP/NDS/SP 外接电池盒（具体的促销信息大家可以参见 www.gbalink.net）。我们先来看看这个盒子的包装，整体上与以前的 GBALINK 烧录套装盒子没有多大的区别，在上面新贴上了张标签，沿着盒子边缘贴着的一张圆形贴纸写着“专为 NDS 设计、支持 GBA+NDS 合卡、NDS/GBA/SP 3IN1”的字样，另一张贴在右下角的则注明了 GBALINK 烧录卡的几大特征“成倍压缩、超级记忆系统、实



时时钟、USB 接口、超级金手指、个性化界面”。打开纸盒，便看到了我们熟悉的 EDIY 特制铁盒，铁盒的外形和里面的泡沫结构分布也没有改变，只是放了几样不同的东西：一块 GBALINK 烧录卡、一个 USB 独立烧录器、一根 USB 延长线以及一块名为SPRITEKEY的NDS烧录转换卡。

产品外观介绍





先说说这个 USB 独立烧录器，一直以来 EDIY 的 GBALINK 烧录系统都以务实平价为基本销售路线，所以无论是 USB 烧录线还是这个 USB 独立烧录器，都比同类产品要推出得迟。之所以要推出 USB 独立烧录器，是因为 NDS 主机取消了信息传输连接口，不像以前的 GBA 那样可以直接将烧录数据线连接到机器上来烧录，而且很多购买了 NDS 主机的用户不见得同时拥有 GBA，所以需要一个独立的烧录设备来完成烧录过程。整个烧录器的电路板焊接口还算过得去，感觉挺轻巧实在的，就是 USB 口与延长线的接触不是很近，估计模具接口做得比较小。



接下来说说这个 SPRITEKEY，与 NEOFLASH 的 MAGICKEY 类似，这也是一块定制的 PASSME 设备，不过看上去小巧了一些，为了避免该设备插在 NDS 主机上使整体外形显得过于突兀，SPRITEKEY 采用了 U 字型的外观，让体积变小了一些，不至于对 NDS 外观产生太大的影响，就是插上了 SPRITEKEY 之后 NDS 插卡部分的下面被垫起来了一些，不能完全平躺在平面上了而已。SPRITEKEY 带有外露金手指插槽的一面是接驳 NDS 卡带插槽用的，其作用是向 NDS 主



机传输引导数据。另一端金手指插槽内置的，是用来插 NDS 正版卡带的，因为目前 NDS 主机的 RSA 加密没有完全破解，所以烧录卡目前都是采用正版卡通过 PASSME 引导跳过加密部分来启动的。由于 NDS 的正版卡带采用的是与 NDS 主机之间活塞式的拔插方式，而 SPRITEKEY 的这一面采用的是单向拔插的方式（也就是 GBA 卡带那种拔插方式），为了保证卡带金手指部分尽可能牢固的接触，正版卡带插进去之后会有由于拔插方式不同而带来的些许松动现象。其实这也不用刻意向里插，反正接触到了就行。

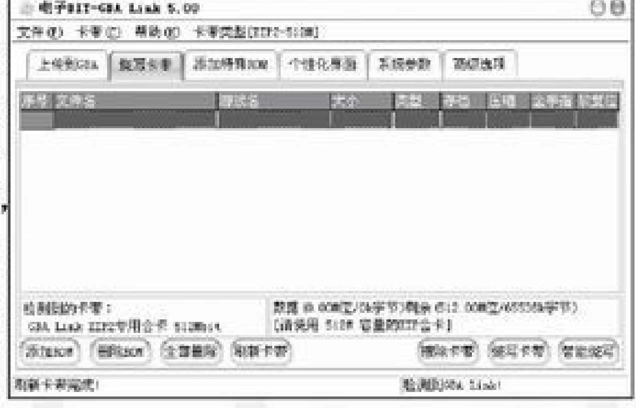


硬件安装

将 NDS 正版卡带插到 SPRITEKEY 上面，再将 SPRITEKEY 插到 NDS 上，这样引导部分就算是弄好了，接下来就是我们所熟悉的烧录部分。NDS ROM 的烧录过程与 GBA ROM 的烧录没有多大区别，笔者采用的是独立烧录器，实际上使用 GBA/SP 加 GBALINK 烧录器也是一样的操作，这里就不再介绍了。将 USB 独立烧录器通过 USB 延长线连接到电脑上，运行 GBALINK 烧录软件（用的是 5.00 测试第一版），在系统参数那栏将接口设置改为 USB 之后右下角显示检测到 GBA Link! 的字样，说明 USB 独立烧录器已经连接成功。

游戏烧写速度测试

之后来到烧写卡带窗口，测试一下 ROM 的烧写速度。首先习惯性地将卡带完整擦除一遍，512M 的卡擦除完毕共花了 5 分钟。然后试试烧录速度，选了一个《超级马里奥 64》的日版 ROM 来烧录，烧写速度在 206-209K/S 左右（笔者同时还开了不少程序），115M 的 ROM 只花了 75 秒烧写完毕了。之后试了一下软件的智能烧写模式，该模式的作用是一边擦除已有的内容一边烧写新内容，所以烧写的速度降到普通烧写的一半，约为 110-120K/S。然后又拿了个 ROM 来作烧写速度测试，以下是两个游戏的具体烧录时间表。



游戏	容量	普通烧录	智能烧录
超级马里奥64日版	115M	75秒	140秒
行星保卫战美版	500M	317秒	605秒

可见烧录小游戏的时候可以用智能烧录，烧录大游戏的时候选择擦除再烧录的方式比较好。





单卡烧录测试

根据软件的说明，目前只有512M的烧录卡支持合卡烧录模式来运行商业游戏ROM，小于512M的GBALINK系列烧录卡只能用单卡烧录方式来运行（也就是相当于一般的PASSME模式），通俗点说目前软件就是实现了在512M的GBALINK烧录卡上引导出一个定制的合卡烧录菜单。笔者用单卡模式烧录了一个？？M的《超级马里奥64》日版，启动后白屏，也就验证了这点。而采用256M的卡带在单卡模式下烧了一个NDS下的FC模拟器NESTERDS，运行效果非常不错。总的来说无论多大的烧录卡，只要使用单卡烧录方







式，目前就只能烧录一些小于4M的小程序。而且软件目前还在改善中，现在还不能实现非512M卡带的合卡烧录，所以拥有小容量GBALINK卡带的用户要么购买512M卡带提前

享受 NDS ROM 烧录的过程，要么可以慢慢等待软件的进一步改良（应该不会太久），直到所有容量的卡带都支持 NDS ROM 烧录为止。

注：单卡烧录后运行游戏中不能取出 SPRITEKEY。

合卡烧录测试

笔者用 512M 的合卡烧了两个 NDS ROM，分别是日版的《直感一笔》和美版的《直感一笔》。分别运行两个游戏，没有问题，感觉合卡菜单还是和以前 GBA 烧录那时一样方便，实时时钟、SMS 和 SRAM 备份等各种功能都作了保留，就是不知道 EDIY 小组会不会考虑活用 NDS 的触笔功能来实现菜单的直接点选呢，似乎一些 NDS 的模拟器已经实现这一点了。





GBA+NDS 混合烧录测试





为了验证软件上所说的 GBA 和 NDS 游戏混合烧录的功能，笔者这回烧了三个 ROM，分别是 NDS 的《露娜 银色之星》日版、GBA 的《恶魔城 晓月》日版、FC 的《功夫》日版，



ROM 混合烧录完毕后，插上 SPRITEKEY 和 512M 卡带，三个运行都没有问题。而如果不用 SPRITEKEY 启动，仅仅用烧录卡启动 GBA 模式的话，NDS 游戏运行的时候会提示需要 NDS 模式才能运行，其余两个运行无问题。

压缩测试

据说 ROM 在 NDS 下解压缩所需的时间更短，笔者就特意找了一个 256M 的 NDS 游戏《火影忍者 RPG2》来作测试，这也是 512M 的卡带能够压缩的最大 ROM 容量了，解压缩花了？？？秒。而为了与 GBA 上面的解压缩速度作比较，笔者选择了一个 GBA 游戏《王国之心》，用专用格式压缩烧录完毕之后，测试了在 GBA 和 NDS 上的解压缩时间。具体的测试结果大家见下表。



游戏	原始容量	压缩后容量
火影忍者 RPG2 日版	235M	113M
露娜银色之星日版	200M	166M
超级马里奥 64 日版	115M	102M
山脊赛车美版	233M	204M
极品飞车欧版	226M	94M

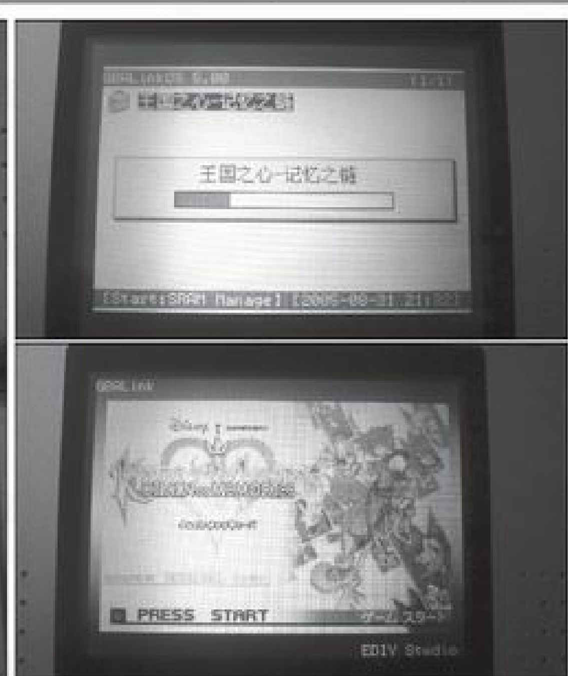
可见 ROM 的压缩比会随游戏的不同而不同。

是否压缩ROM?

是否压缩ROM?(234.24M位/29982k字节)
0081 - Naruto RPG 2 - Chidori vs. Rasengan (
对当前ROM启用金手指功能
不压缩 专用格式 取消
注:ZIP II或ZIP_SE卡带压缩容量请查看卡带标签
ZIP256M卡带支持64M及以下容量的压缩功能
ZIP128M卡带支持32M及以下容量的压缩功能
ZIP64M卡带支持16M及以下容量的压缩功能



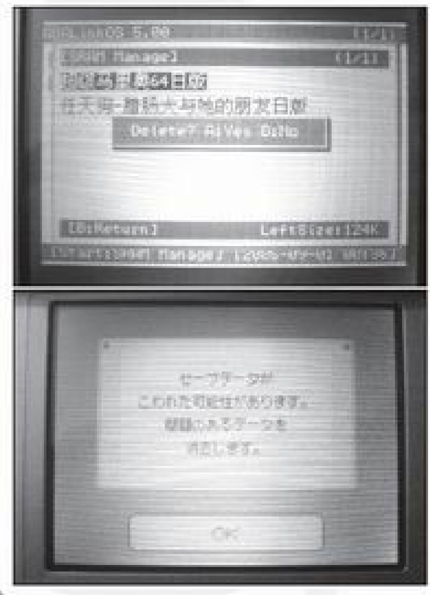




存档测试

以前的 GBALINK 卡带对存档格式进行了统一，全部转化为卡带内部的 SRAM 存档格式，以防止存档丢失。如今在加入了 NDS 游戏烧录之后，EDIY 小组将 NDS 的游戏存档也转化为了 GBALINK 卡带内部的 SRAM 格式，不像一些早期的烧录卡需要将存档保存在正版卡带中，一但容量出现冲突就会提示无法保存等问题。笔者用两个游戏对卡带的存档作了测试，《马里奥 64》日版，在游戏中存盘后，退出游戏，在烧录卡的游戏选择菜单按下 START 进入存档管理，再按下 SELECT 删除存档，进入游戏后存档已经被删除了，与在游戏中用游戏提供的功能来删除进度效果一样。

之后又烧了个《任天狗 腊肠版》日版，在游戏中存盘后退出，于在烧录卡的游戏选择菜单删除 SRAM 记忆，回到游戏后提示没有找到记忆，然后游戏为了防止记忆区出问题又强制清空了记忆部分。由于在下没有删除过正版《任天狗》的进度（养狗不容易…







…），所以也不知道如此提示是否表示存档删除有问题，不过再次记录是没有问题的。说明GBALINK卡带对记忆的管理仍然继承了以前的优势，用户完全不必为存盘问题过多的担心。

使用时间测试

软件上说在用SPRITEKEY引导进入合卡烧录菜单之后，便可以弹出引导卡，这样既可以减轻机器的重量：（，又可以省电。笔者就试了一下，发现SPRITEKEY在引导出合卡烧录菜单确实没有别的作用了，而且如果插着SPRITEKEY游戏的话，游戏中不小心按下并弹出SPRITEKEY会导致游戏当机，得不偿失。笔者的耗电量测试如下，大家可以清楚地看到使用和不使用SPRITEKEY的用电区别。

注：以下游戏测试条件均为开机最大音量，屏幕持续打开。

游戏（均压缩）	开机时间	红灯时间	完全没电	持续时间
任天狗日版（插着SPRITEKEY运行）	18：00	22：24	23：07	5小时07分
任天狗日版（不插SPRITEKEY运行）	15：00	20：14	20：32	5小时32分
马里奥64日版（插着SPRITEKEY运行）	10：00	15：10	15：23	5小时23分
马里奥64日版（不插SPRITEKEY运行）	11：30	16：52	17：38	6小时08分

可见《任天狗》的耗电量要比《马里奥64》要大，估计是持续运行大量多边形即时演算的缘故吧，不过《马里奥64》片头却也是一直在持续播放音乐。而且运行游戏的时候不插SPRITEKEY确实能省不少电。记得曾经用朋友的《马里奥64》正版卡测试过NDS的电池持续时间，大约在6个多小时。看来GBALINK这块烧录卡的耗电量还算可以，至少没有令我们失望。





注意事项

使用烧录卡+SPRITEKEY来烧录NDS游戏，首先必须确认你的NDS机器支持PASSME类型的引导，据说后期生产的NDS以及IQUE的IDS都不支持PASSME引导，所以也就不能使用此类烧录卡。目前的NDS烧录软件还不成熟，确认你使用的是512M的烧录卡，而且烧录的时候请务必选择合卡烧录方式，即系统参数那栏不要勾上合卡不加入菜单程序一项，否则将只能烧录单个小于4M的小程序。目前NDS的ROM出来了不少，并不是所有的ROM都能烧录运行（GST的ROM是肯定



不能运行），存在 ROM 是 BAD DUMP 的可能，也有烧录软件本身不够完善的因素。如果遇到某个 ROM 烧录之后不能玩的问题，只能等待软件改良或者 ROM 更新版本。最后一点，就是千万不要在游戏中取掉 SPRITEKEY（游戏选择画面可以取掉）！能运行），




总结

通过这次简单的测试，感觉 EDIY 的这套 NDS 烧录系统还是不错的，兼容性也已经很不错了，只不过三个美版的《任天狗》以及最近发布的几个大作如《应援团》、《JSS》、《钢之炼金术士》都不能运行，这打击了笔者的信心，有许多之前软件上的优势被很好的继承了下来，如果能够继续改善，相信更多的功能还会被加入，毕竟 NDS 比 GBA 的游戏玩的方式更多。我们有理由相信 EDIY 会做得更好，我们期待 NDS 烧录热潮的来临。更多更详细的信息，请访问 GBALINK 官方网站（www.gbalink.net）。





Cotolo /文
Cotolo /栏目编辑

Emulation News Corner

模拟速递

8月的新闻真是淡到了极点，希望这只是暴风雨来临的前夜……

模拟器篇

MAME 1.0即将到来

相信现在很多人都在等待，等待MAME 1.0的到来，自从Aaron接手MAMEDev发布U版的MAME以来，MAME每个月提升一个版本号的传统一直在持续。按照这个规律，我们很可能在8月底或者9月初就可能看到1.0的出现。在上个月公布的Nebula即将支持《三国战记2》的消息发布之后，ElSemi还把相关的驱动信息提交给了MAMEDev，很多人猜测《三国战记2》的模拟将会与MAME 1.0同时出现，不过如果MAME能够给一般人就轻易猜透，它就不叫MAME了。



以以往MAME发布U版的习惯来看，一个月内MAME很少发布超过6个以上的U版就会发布下一版，而截至8月30日，MAME已经发布了MAME 0.99U6，究竟下一个版本会不会是1.0，会在什么时候发布，没有人知道，至少笔者不知道。



带着焦躁的心情来等待MAME这盘大餐的上桌，自然会有点不耐烦。实际上MAME发布1.0也可能没有什么轰动的游戏或者驱动支持，仅仅是平平淡淡的版本提升而已，然而分布在各地的MAME开发爱好者和驱动提交者，却无时无刻不在努力。我们还是花些时间来关心一些实际的东西比较好。



来自MAMEDev成员Andrew Gardner的

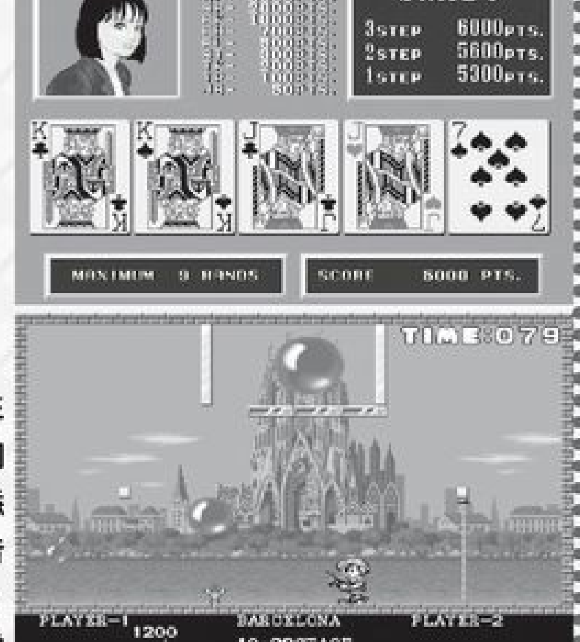
汇报，目前他负责的 HYPER NEOGEO 64 系统的模拟，已经有了一定的进展。Andrew 刚从夏日的假期中回来，他已经继续着手于 HYPER NEOGEO 64 游戏《3D 饿狼传说》的破解工作。目前的难点在于地面贴图的问题，因为地面贴图不同于背景和人物的 3D 材质，会涉及到座标旋转的问题，一旦找不准地面贴图的座标，就会出现人物所站的地方透明或者地面旋转到其它地方去的现象。除此之外，人物的身体部分贴图也还不能显示完全，我们可以从画面中看到实际的效果。总的来说有一定思路，但是如何系统整合起来还需要不少的时间，我们再慢慢的等待就是了。

RAINE 不该被忘记

也许与 MAME 相比，RAINE 的步伐显得缓慢了许多，但是我们还是不能忘记这个模拟器曾经给我们带来的快乐。本月，RAINE 推出了官方 0.43 版，据作者称发布新版的原因是“觉得过了很长时间了”，不过这次官方版的模拟器更新可是非常多，是一个可以称得上大变动的版本。







新支持的游戏都是老面孔，我们在 MAME 当中早已经见过它们的样子了，不过这次新加的几个游戏都支持了声音模拟，可见驱动的添加严谨了不少。这一版主要的改动在于声音部分，对于那个著名的西部游戏《野马战机》，RAINE 终于弄清楚了声音问题的所在，将正确的 Dump 版本替换了原来错误的主 ROM（盗版 Dump），现在游戏的声音听起来非常不错。新增的录像功能在声音文件（*.WAV）的录取上作了改良，不但文件更小，对媒体播放器等软件的支持也更好。喜欢用模拟器制作视频录像的朋友需要将游戏的图像和声音分开来录制最后再合成。最后就是 DX 版本的《大金刚》，开发小组为这个本身没有声音模拟的游戏额外添加了 MIDI 效果的声音支持，如果你能够找到更好的声音解决方案，也可以与开发小组联系。

在 MAME 1.0 推出之前，我们不妨试试这个不错的 RAINE 0.43。

Reality Boy还活着



著名的Virtual Boy模拟器Reality Boy本月更新了最新的0.81版，任天堂这台准备给人带来3D视觉冲击理念的手掌机，在初入市场就遭受了沉重的打击一败涂地。然而其留下来的宝贵开发资料和为数不多的几个游戏，却被模拟器作者系统化整合成了今天这个出色的VB模拟器Reality Boy。模拟器是DOS版本的，使用上有一定难度，不过笔者记得似乎有个前端能够支持，等以后有机会给大家做篇教学看看吧。





全新SS模拟器SaturnTV WIP

这又是一个HOST在法文模拟站点Consollection的SS模拟器，作者目前还不明，只是放出了一些模拟器运行的初级抓图，从图片上看模拟器的速度还不错，不过这仅仅局限于运行SS的BIOS，商业游戏的运行画面还没有看到，如果成型发布之后，相信会对如今的SS模拟现状产生不小的冲击，毕竟这个领域已经沉睡太久了，需要新的生力军来唤醒和改变这一切。







Cassini 延续 GiriGir 的传奇



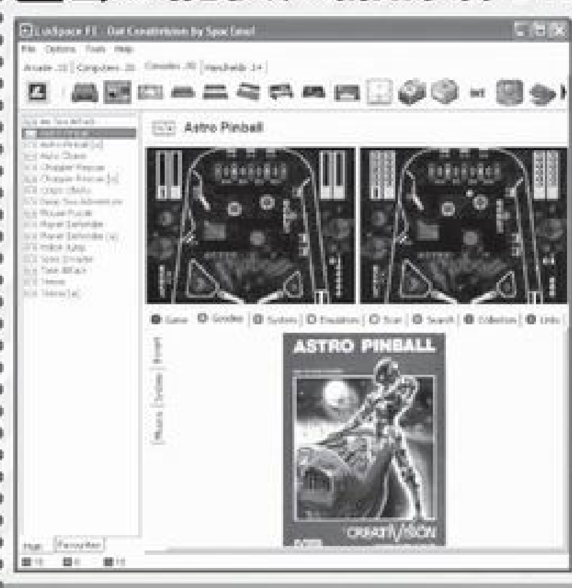


这是一个在前著名 SS 模拟器 GiriGiri 的基础上进行了大量修改后得到的修改版模拟器，模拟器名称由 GiriGiri 改为 Cassini 之后已经持续开发改良了 1 年多了，目前最新版本是 0.4 版。其游戏的兼容性可以通过修改模拟器目录下的 GAME.DAT 文件来提升，主程序核心还是继承了以前完成度非常高的 GiriGiri。同 Gens32 一样（或者说更甚之），Cassini 除了模拟器之外还整合了大量相关的软件和工具，这些工具的使用往往比模拟器更为人津津乐道。总体上来说这是目前效果最为理想的 SS 模拟器之一，本期杂志为大家献上了详细的教学，大家可以自己看看。





万能模拟器前端 LusSpace FE





上上期杂志给大家介绍了这个著名的多模拟器前端，如今其推出了最新的 1.2 版，增加了鼠标右击在线更新游戏图片的功能，游戏封面的显示方式变得更加完美，帮助菜单的内容更加充实，喜欢收藏游戏相关资源的朋友可以更新一下，真的非常不错。其实要就笔者来看，其最吸引人的地方还是 7z 压缩包的支持，那个前端根目录下的 7zip32.dll 便是关键所在。收集游戏需要时间，游戏的图片等资源就更不用说了，软件的在线功能给我们提供了如此好的方式，我们又怎么能浪费。

MISC篇

PJ64开展BETA测试捐献活动

原文由 UltimaClaud 翻译自 EmuTalk 论坛

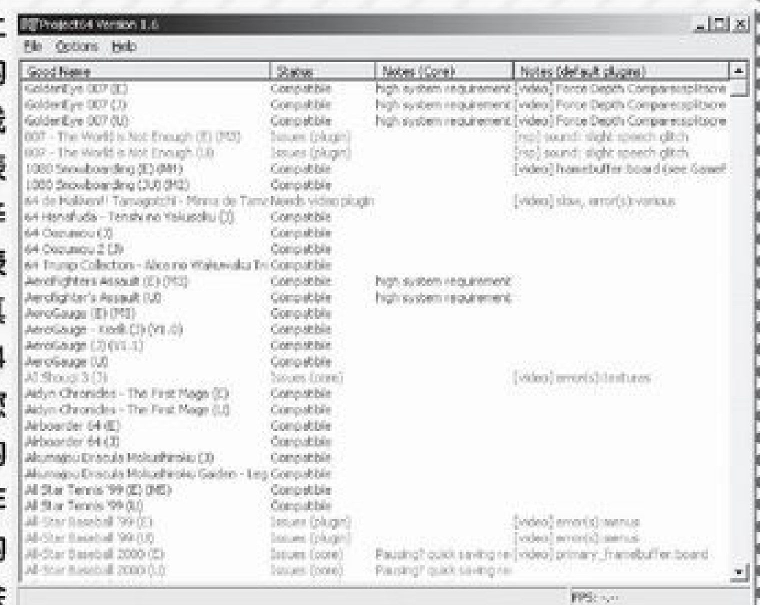
——PJ64 小组 zilmar

大家或许都知道 PJ64 小组的成员近来都非常的忙。但改进、修正和新的功能仍然在幕后被加入了 PJ64。我们一直不倾向去谈及会发生些什么，或许会让人觉得 P64 只是几年才有个动静，但事实上那应该算是个不曾间断的工程；快临近发布时会稍微加速一点进度，只是在大部分情况下都不会对外有什么预告的。我们总是尽可能的只发布高完成度的更新，所以即使是什么非常灵的功能被加入了也不被公开，直到所有东西都完工。你们或许会发现公开的 PJ64 发布并不规律性，这只是由于很单纯地对发布的抵触——又冒风险（开发模拟器有一定的风险性），又要让我们花不少时间，因为人人都一样，都是要自由时间的。



我们会走到哪里？好吧我们并不打算大幅更改我们公开发布的时间安排，这安排很适合我们，而且我们一直以来是这样子的。我们曾经开展过一个计划，如果您进行捐助，我们会给您一个新的 Beta 来内测。我们在考虑又一次要开展差不多的计划了，您通过各种形式的捐助能获得最新的测试版、Bug 跟踪信息、各个成员的最新计划相关的消息。这也包括我们会说我们最近疲于生计，某某时间会回来继续之类的。通过这种方式，您能够清楚的了解到现在的情况。



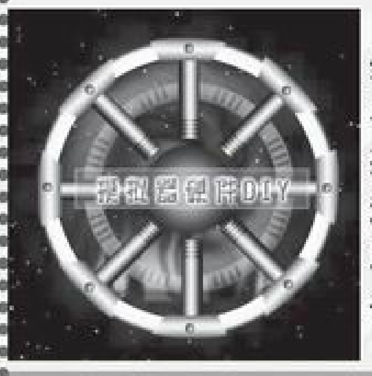


这个主意与其目的是要让您看见您对 PJ64 小组真实的协助（要知道，他们都不是有钱人）。首先，这个活动能让您表达您对 PJ64 小组超过 5 年的辛勤劳动的感谢，如果您只是想表达谢意。其次，这会成为一个真实的渠道让您提出接下来 PJ64 改进的方向。说白了，就是让您有机会第一时间获得所有新的功能和修正，并对接下来的工作提出建议。捐助者会对模拟器的发展有更大的发言权，我们也会为你们设置一个私下的论坛（这和“请不要提出任何要求”官方论坛不一样的）。我们虽不能说能兑现你们所有请求，PJ64 也仍将是一个免费的兴趣上的项目，但要是有人能够给予我们帮助，我们同样也会去帮助他们。我们会把捐助者作为合伙人，而非顾客，所以还有一些约束（例如不要泄露 Beta），即使您所愿意捐助的数目是由您决定的。说得明白一点，我们能不能获得什么协助，就看这个活动了，如果我们能有这样的支持，那很可能将对 PJ64 的未来有着巨大的影响。我们远已超越了我们自己设下的目标——未来的进展就要看有没有动力了，无论是内在的（译注：作者的心情）或者外在的动力都会让 PJ64 小组能走得更远。

有什么建议或想说的吗？以上是我们目前唯一所关注的。

不知不觉这个历史上最杰出的 N64 模拟器出现已经有 5 年时间了，不知道要追溯起那个更具轰动效应的 UltraHLE 又有多少年历史。在国外，模拟器开发和讨论的环境更为和谐，模拟器的发展也相对迅速，而且捐助注册软件以表示对作者的支持并不是什么新鲜事，毕竟无偿的劳动能不能够坚持下来，能够坚持多久，这个动力完全源自自己。而一般开展了这项捐献计划，PJ64 又怎么给捐献者以持续的信息和希望，他们能不能够将自己的兴趣持续下去以不辜负大家的期待，相信他们已经思考得非常明白了。

EDIY的NDS引导卡SPRITEKEY上市



继上个月 EDIY 小组推出 USB 独立烧录器以来，这个月终于推出了能够烧录 NDS 游戏的 SPRITESKY 引导卡。该引导卡基于国外的 PASSME 引导卡改造而来，GBALink ZIP 系列卡带利用 SPRITEKEY 引导卡可以在 NDS 上运行各种 DS 游戏、DS 演示程序、第三方软件，电子书、漫画书、电影、图片、音乐等，SPRITEKEY 引导卡采用 U 型设计，占用面积更小，并且设计尽量紧凑，是目前市面上最小的引导卡。之前购买了

GBALink 系列烧录卡的用户，可以再购入一块这个引导卡，就能实现用 GBA 烧录卡运行测试 NDS 游戏 ROM 的目的了。

我们都知道 PASSME 的运行原理就是能够通过 NDS 内部的无线传输特点，将一些非官方的小程序和小游戏传输到 NDS 主机的内存中运行，而由于 NDS 主机的内存有限（4M），所以传输的游戏和软件都不能太大，而且关机后这些程序都会由于内存释放而消失，无法存储和保存游戏进度。在 NDS 各种开发工具包在网上发布以后，NDS 烧录卡的开发也就开始了，这个修改后的 PASSME 也就是 EDIY 开发的 SPRITEKEY 在经过修改后能够将大于 4M 的文件和数据传输到 GBA 烧录卡中，然后直接用 GBA 烧录卡来运行其中的内容。非官方 DEMO、软件、甚至 Dump 下来的 NDS ROM 都能够运行。所以我们可以得出结论，SPRITEKEY 只是起到引导的作用，真正运行游戏的还是 GBA 烧录卡，这也就是目前大部分 NDS 烧录卡所采用的方式。这种方式将一直延续到 NDS 的主机硬件加密被完全攻破。

本期杂志有着这款烧录套装的详细测试，有兴趣的读者可以看看实际的效果。

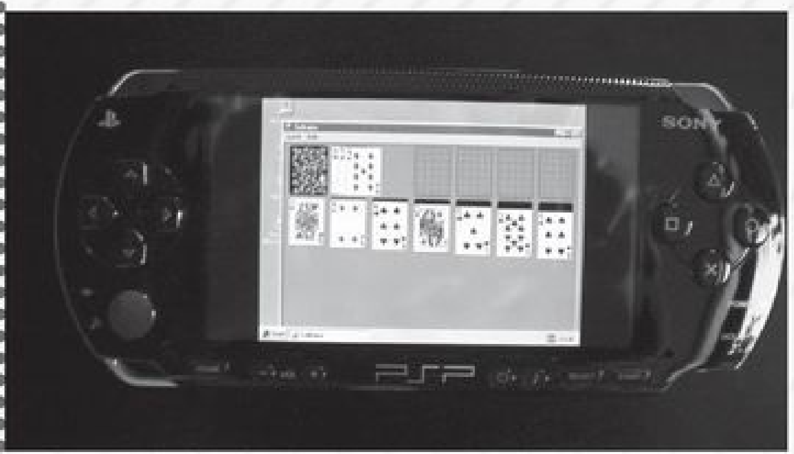
PSP 上可以运行 WIN95

早在一个月前网络上就放出来过一张 PSP 启动 WINDOWS 的画面，当时很多人还质疑这张图片的真伪。本月，一个软件的出现让这一切确确实实的摆在了我们面前。一个名为 Bochs 的模拟器爱好者，成功地将 WIN95 植入到 PSP 中运行，并且放出了软件和源代码。通过测试我们发现，这实际上是通过 PSP 上一个模拟器来实现的，这个模拟器的名称叫做 Bochs x86 Emulator，它能够虚拟不少系统的运行过程，效果就像 PC 上的 VPC 一样。





PSP 上的 WIN95 运行，就是通过将 WIN95 的镜像通过 Bochs 来映射到 PSP 上面，





而Bochs作为启动程序来启动（有点模仿VPC在电脑上运行原理的意思）。不过由于PSP的本身内存较小（8M），安装一个WIN95固然没有问题，不过很多程序和驱动的载入需要预先调入大量内存，所以运行的速度嘛就不敢恭维了。有人大致测试了一下，PSP上的WIN95启动总时间花了大约10分钟，而如果之前有非法关机还要进行磁盘检测的话就更久了。

进入WIN95之后，鼠标操作是用PSP的模拟摇杆来控制的。由于本身内存不足，操作起来有相当的难度。一旦将鼠标向右拨，就会不停地往右走，要想停下来就得拼命往左拨……所以说要想在PSP上的WIN95中运行什么软件或者游戏根本就不大现实，只能作为测试看看可行性罢了。

根据Bochs的运行原理，不光是WIN95，连WIN32、WIN98甚至LINUX都能够在PSP上运行，只不过需要相关的安装镜像、耗费一定的记忆棒空间，以及超长时间的启动等待罢了，大家有条件的话可以去测试一下。

PSP真正PMF宽频电影出现



使用PSP来看MP4视频的朋友都很清楚，PSP的屏幕分辨率是480X272，但是个人转换到PSP上播放的MP4文件最高分辨率只能达到368X208，最后再由PSP自动实行拉伸达到全屏显示的效果。这意味着什么呢，很明显就是个人无法制作出在PSP上播放的完美画质MP4视频。其实好好想想也不难悟出其中的奥妙，SONY官方要为它的UMD正版电影打开市场，所以肯定不可能允许用户自己转换出能够与UMD电影相当画质的电影视频来，这样做就等于断了自己的后路。

不过最近，网络上出现了一些PMF格式的PSP专用视频文件格式，据说是由SONY官方开发人员制作的真正480X272电影视频。这些文件都是通过SONY官方的SDK开发包转换得来，其效果非常出色，接近于官方的UMD播放效果，发布者不愿意透露自己的姓

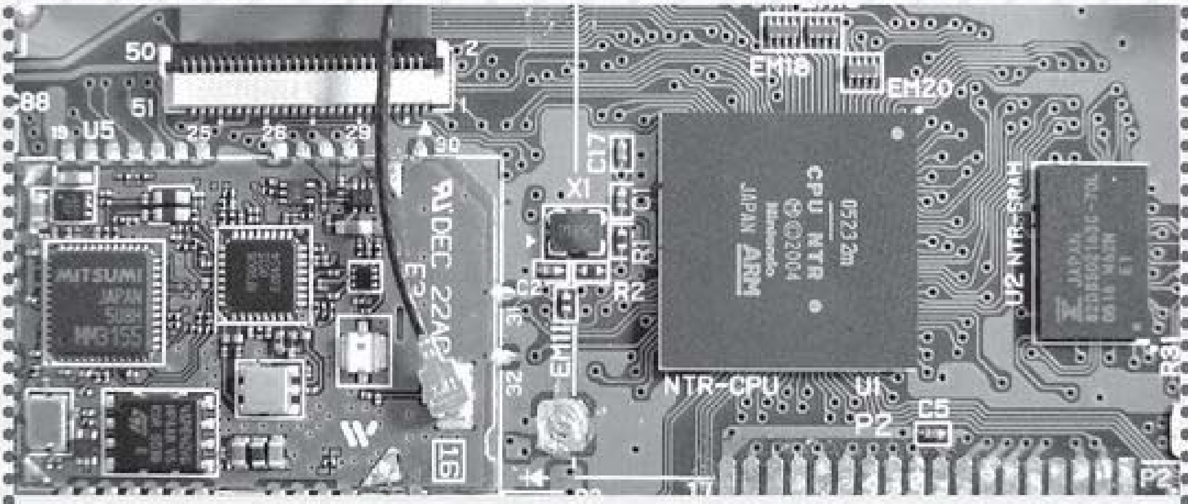


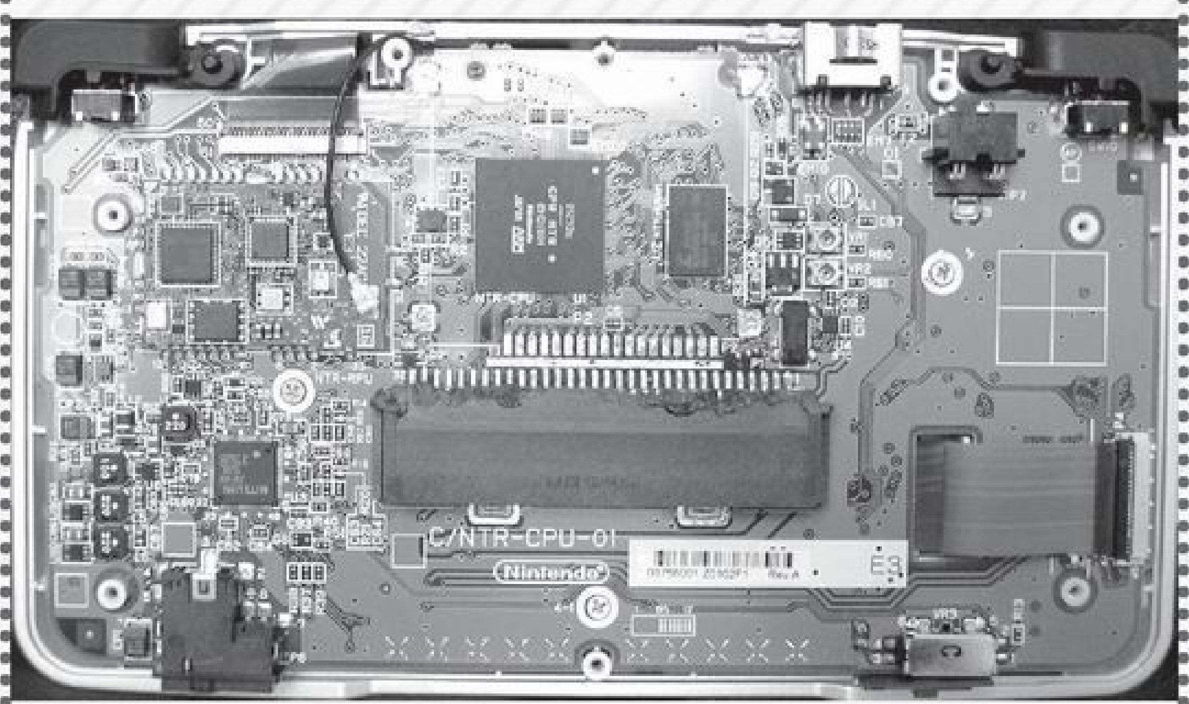
名，也不会公布 SDK 开发包，因为程序员都签有保密协议。最先放出的是三段游戏或者电影的视频剪辑。不过最近作者放出了一段他自己转换的一段《魔戒 3》的电影，长达一小时的电影有 400 多 M，512M 的记忆棒就能装下，还配上了中文字幕。笔者下回来看了一下，比之前自己转的要清晰多了。

由于目前只能以 PMF 的文件形式来播放，这意味着我们需要将 PMF 文件替换掉某些游戏或软件的同类 PMF 文件，使其在启动的时候直接播放（比如替换掉某个游戏一开始要播放的 PMF 动画）。而且 PMF 文件在播放的时候是不允许拖动进度条的，就意味着观看者需要一次性看完。虽然有着诸多的不便，但时下载者仍然非常多，主要是为了体验一下转换出来的真正 480X272 的电影效果吧，毕竟是免费的东西，也就没必要抱怨什么了。

IDS 加密防线被破解？

IDS 全称 IQUE DS，是神游公司在国内发售的 DS 主机名称，从 IDS 开始，主机内置的 BIOS 固件（通常叫做 Firmware）经过了升级，屏蔽了原先被作为 PASSME 传输的烧录口漏洞问题，也就是说烧录设备、通过 PASSME 传输到主机内部运行的非官方软件及小程序都不能使用了。





然而破解者的脚步却丝毫没有停息，IDS 的加密防线在不久就被攻破。大约在 8 月 25 日，伴随 IDS 发售的中文游戏《直感一笔》就被 Dump 了下来，以后缀名为 ids 的 ROM 形式被发布到了网上。该 ROM 经过相关工具查看后被确认是正确的 Dump，文件头、ROM 序列号等参数都与一般 NDS ROM 规格相符。既然 IDS 已经对 PASSME 设备进行了屏蔽，那么 ROM 又是如何导出来的呢。

其实在 ROM 放出来几天前，国外就已经有个匿名个人主页上面放出了 IDS 相关的破解信息。首先，几张 IDS 的内部解剖图片给我们展示了 IDS 的内部电路板及芯片构造。从图片中我们可以清楚地看到 IDS 的内存芯片和 Firmware 芯片，IDS 的内存芯片采用的是和 NDS 一样的富士通 82DS02163C-70L，从富士通官方公布的芯片电子文档中我们可以看到容量只有 4M，也就是说 IDS 相对于 NDS 并没有增加内存。闪存芯片采用的是 45PE40 型号的定制芯片，闪存容量是 512K，比 NDS 的闪存容量大了一倍。看来 IDS 采用新的 Firmware 屏蔽了 PASSME 接口并不是谣传。



不过这家伙很快便把 NDS 的 Firmware 刷到了 IDS 的闪存芯片中，让 IDS 利用 NDS 的 Firmware 启动。这样，更改了 Firmware 的 IDS 也能够接收 PASSME 传输的非官方数

据了，而且替换了 Firmware 的 IDS 在运行 IQUE 官方的游戏的时候，却会出现该游戏只支持 IDS 的警告提示，说明刷过了 NDS Firmware 的 IDS 现在已经是在以 NDS 的方式运行了。



然而事情还没有这么快完结，IDS 刷 Firmware 毕竟不是所有人都能胜任。第二天，便有另一名匿名人士放出了一段录像。这段录像中显示的是使用烧录卡运行 IDS ROM 的过程，录像中我们可以清楚地看到使用的是 NDS，前面已经说过了 NDS 的闪存要比 IDS 小，所以不可能将 IDS 的 Firmware 刷到 NDS 中使用，再加上 IDS 的 Firmware 本身加密，所以也就排除了使用 IDS Firmware 来烧录的可能。录像中的 NDS 使用烧录卡运行 IDS 的 ROM《直感一笔》中文版，并没有任何问题，这也就说明了 IDS 的 ROM 与 NDS ROM 并没有本质的区别，中文版游戏目前也没有使用到 IDS 机器内置的字库。



俗话说无独有偶，当天下午，之前解剖 IDS 的外国个人主页也放上了一些 IDS 破解的相关资讯。这次放出来的，是一张修改后的 IDS 运行烧录卡上的商业游戏的抓图，采用的是一份自己定制的 PASSME 修改程序，将其植入到 IDS 的内存中，通过这个程序的作用 IDS 的 Firmware 就被骗过了，烧录卡运行成为可能，也不用刷写 NDS 的 Firmware，只不过目前每个游戏的运行都要编写相应的欺骗程序，比较麻烦。

通过以上报道，是否能认为 IDS 的加密被破解了呢，实际上要说破解还有一定距离，而破解出来之后会怎样，我们也不好断言。我们都希望购买 IDS 的朋友不要轻易尝试将你的 IDS 机器随意拆卸，因为这将失去厂商给你提供售后服务的资格。

冬虫草 /文
Cotolo /栏目编辑

汉化情报站



盼望着盼望着，凉风来了，秋天的脚步近了。度过了一个如火热情的炎夏之后，接下来的时间里大家可以理性地享受秋日的舒适和优雅了。对于学生朋友们来说，新学期的到来意味着一些东东要“刀枪入库，马放南山”，大家的心情一定依依不舍，但是没办法啦，最多在剩下不多的几天里抓紧时间把要玩的拼命玩够，不要留下遗憾^_^。前段时间由于汉盟服务器的罢工，国内各汉化小组和其他汉化者们的很多成果都未能及时为大家报导，这回就集中为大家送上。在众多优秀的汉化作品当中，由最终幻想七汉化组完成的PC《最终幻想7》汉化版自然是重中之重，本期的汉化专题里将为大家详尽道来，除此之外GBA以及FC平台的游戏仍是汉化主流，究其原因还是两平台的人气与简洁风格所致吧。在此先向各汉化小组以及各汉化同人致敬，正是他们用辛劳续燃着大家的游戏热情。

FC





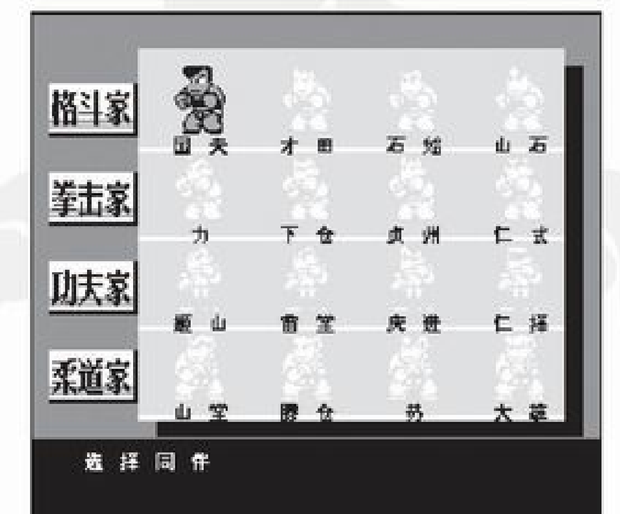
「阿 阿 阿…
知道那里所发生的一切事情的人，没有能活着离开的！

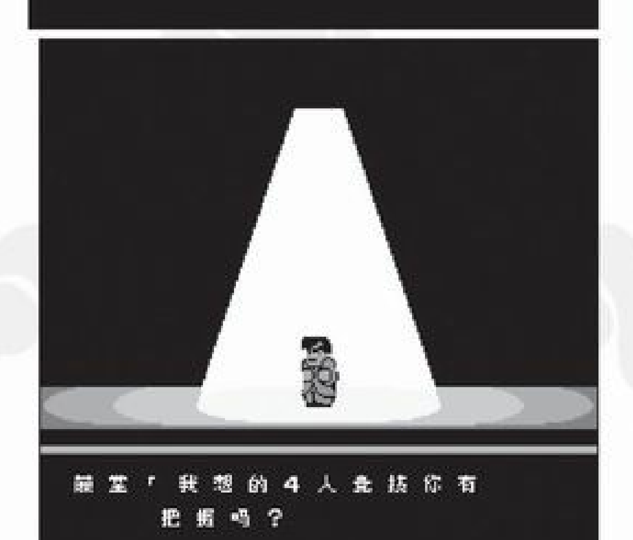
FC意味着什么？一种游戏萌芽，一个游戏回忆。在游戏界3D横行、CG当道的今天，很多人仍对FC念念不忘，为的就是体验当初那种简单纯粹的游戏感觉。汉盟成员tpu将其之前汉化的“《忍者龙剑传》系列”3作重新作了整理和修正，这绝对是值得收藏的经典中的经典，对于其中的《忍者龙剑传I》，因扩容字库的需要，tpu不得不对FC模拟器VirtuaNES做了一些扩展，大家游戏时记得使用该特定版模拟器哦。

“热血”是什么？“热血”是一种精神，一种不怕困难，敢于和恶势力做斗争、不怕牺牲的精神；“热血”是一种冲动，一种力量的代名词，这种力量是永恒的、正义的力量；“热血”是一种让人眼睛瞪大，手指发麻，忘掉其他事物存在的东西；“热血”是年少时的美好回忆，曾经给我们带来









了无限的快乐；“热血”是奋斗的目标、是新的开始、是美好的过程；“热血”是一颗含在嘴里的糖，甜蜜蜜的，永远不会化去……TECHNOS的“《热血》系列”给大家的记忆是深刻的，游戏中渗透着的流畅与痛快让人欲罢不能，不过其中全盘的假名又让人颇感美中不足。本次由PKome和AIR TEAM的oldliu为大家带来了系列中的3部作品，《热血进行曲》（PKome）、《热血高校躲避球》（oldliu）、《热血格斗传说》（oldliu）。PKome是个对游戏怀有很大热情的玩家，为了收集游戏中的相关资料，特地到热血联盟论坛发帖寻求帮助，并熬夜赶制了该作品。《热血格斗传说》是oldliu加入AIR TEAM后的第一部作品，其中的汉化做得相当彻底，包括人物姓名、结尾剧情、各个选项以及绝招等，而在这过程中，AIR TEAM的成员空气也提供了相当的帮助。



CAPCOM的《快打旋风》可谓动作游戏元祖作品之一，而其在FC上推出的SD版同样让人回味无穷，特有的LV UP设定在当时也是极具新意。Antigloss推出的这一0.8版除了爆机后的对白和工作人员没有完美译出之外，其他地方都基本完美了，也许有些玩家会认为其中的字体有些小或者不够端正，但笔者认为这种风格与SD搭配才更显融洽呢。除了这一作品外，Antigloss在早些时候还推出了一个比较简单的游戏《恶魔之剑》，这也是其处子之作，游戏本身需要汉化的地方寥寥无几（加起来不到20字），不过关键在于通过实战体会并熟练汉化的过程，这也是汉化新手们最需要做的。Antigloss对该游戏的完成也是兴奋异常“快来鼓励我吧，我需要掌声和

笑声还有鲜花！如果能得到你试玩哪怕是1秒钟，都将会是我一生中最大的荣幸！”哈哈，很有意思的人吧。

除了以上的作品外，其他值得大家关注的作品还有以下一些。中华模拟网来福汉化的《赤影战士》，这个可是大字体完美版哦，就连STAFF都进行了重做，值得一玩。在以前出现的《超级马里奥》汉化版中，大家都忽略了双人模式里的“路易”，PKome这次给补上了，也算为该旷世经典画上最后的完美一笔吧。另外，汉盟dwt_so为他的GF特别汉化了《马戏团》这个小品游戏，在这我要对dwt_so说的是“你赶紧解决网络问题回来吧，下期‘汉化情报站’还要靠你呢”^_^。

MD





相比FC的繁荣，MD游戏的汉化领域还是显得冷冷清清，近来出现的也仅有《皇帝的财宝》和《大航海时代2》两作。其中《皇帝的财宝》由意志汉化组的Ken和Madcell负责（Madcell堪称QQ秀的BT达人，如果大家有幸一览便可知晓^0^），游戏版本定位为中日双语（游戏中可自由切换中/日语言），作品仍在汉化过程中。汉化进度为，所有菜单相关和一部分剧情，修正了部分道具使用后死机的BUG，修正了进入树洞后花屏死机的BUG等。为了使工作及早完成，目前还在招募日文翻译，有意者可到意志汉化论坛联系以上两位（http://www.netyou.cn/bbs/forums.php?forumid=55）。另外的《大航海时代2》原为MD卡带导出的繁体中文版，其中还存在部分图形的BUG，模拟天下汉化小组的liujunusa以及其他成员将其简体中文化并修正了BUG。笔者当年用荷兰地理学家伊拉斯德一天到晚在4海里游啊游，最后在快要完成地图绘制的时候不幸发生记录丢失悲剧……今次一定要好好完成这个梦想。

SFC

与MD命运相仿，本次SFC上的游戏亦不算“新鲜”，当然，主要原因还在于其游戏汉化的难度。SFC游戏的精华沉淀自然在于那些RPG，然而这些游戏撇开其他技术性工作不谈，光文本的翻译就足让人头疼了，因此这类汉化工程一般动辄都要消耗数月以上的时间，真的很不容易。本月放出的几个游戏基本都属过去汉化版的更新版，去BUG、加多语言菜单等等，总之大家可以玩得更安心了。



yeyezai如今是“越战越勇”啊，其积极性丝毫未减，一如初入汉化界时一般活跃。此次他的《牧场物语》2.0 版得到了 CGP 小组的小胖以及超任世界站长 sfcboy 的帮助，因而得以顺利完成。游戏修正了前版本的一些翻译错误，并除了些 BUG，具体如下。错误改正：1. 对话中的错别字；2. 对话中的病句；3. 翻译了在商店（如畜牧店）购买物品时的对话。BUG 修正：1. 在畜牧店购买物品时，拿起物品并购买后，出现空白窗口，只要再次按下 A 键就行了（目前在研究原因）；2. 查看日期时，并不是中文日期，所以添加了“日文日期和中文日期对照表”，方便玩家查看日期；3. 在个别的对话中，标点符号出现在另一行的开头，以及句子不对齐；4. 道具屋中的工具手册未汉化；5. 开始选择日记时未汉化。



久违的屎王为我们带来了《勇者斗恶龙 6》新的版本。之前的旧版本里游戏的剧情已经完全汉化了，新版本除了去 BUG 外，焦点就是其中的英文菜单，“这是为了让广大连假名都不认识的同志能够独立玩该游戏，而不依靠攻略”屎王如是说。游戏中的英文菜单是基于 noprgress 制作的英文版游戏而来，不过屎王对此项工程的成果还是有所顾忌，主要原因是其不了解英文版的破解流程……因此他也提示大家，如果用该版本进行游戏遇到麻烦，可以换日文版来 PASS。虽然目前该版本还不甚完美，但屎王仍在努力呢，大家为他祝福吧。



鸟山明大师主笔设定的恶魔少年类似《龙珠》里面的少年特兰克斯，两者只是眼神差异比较明显。“《恶魔少年》系列”游戏在 SFC 上似乎推出了 3 作（不知有没有记错 -_-），总的说来还是挺受欢迎的。该游戏为正统的 ACT，不过游戏中存在许多有趣的对话情景，因此汉化该游戏也有着一定的意义。《GO!GO! 恶魔少年》汉化版由模拟天下汉化小组操刀，其中 liujunusa 担任破解，雷骑士 1985 和 gjb731 担任翻译，目前放出的这个版本的字库文字的润色已基本完成，剧情汉化度达到 80%，距完美已不远。几名成员也希望大家能帮忙测试，遇到 BUG 或者有意见建议等都可以到模拟天下论坛联系他们。

除了以上游戏外，由魔法皇子推出的《篮球飞人 2》99% 汉化版也值得大家一试，虽然大家对其中的剧情已经了如指掌，但能读到中文对白的感觉毕竟不同。





GBA

GBA 这块仍激战正酣，热作不断，虽然随着 NDS 和 PSP 的登场，无可避免要分掉 GBA 的游戏市场，但对于 GBA 上这些全新感觉的中文游戏，大家又怎能错过。



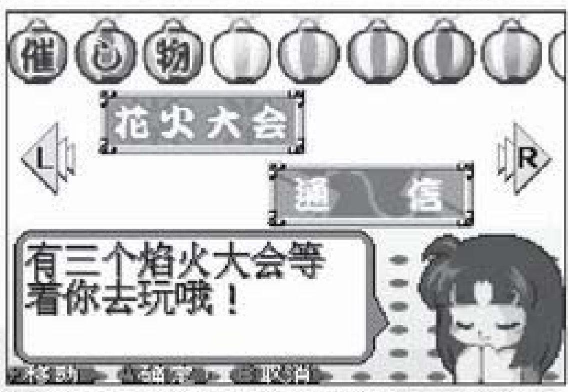


在这段时间推出的 GBA 汉化作品中，最热门的当属《逆转裁判 3》汉化版，完成这一工程的逆转 ACE 汉化小组一定会让众多“逆转”迷顶礼膜拜了。众所周知，该游戏文本之巨着实让人望而生畏，另外在汉化期间，由于一些内外部的因素影响，小组成员们都承受着极大的压力。不过为了将该游戏的汉化工作做到最好，大家都努力克服困难并耗费了巨大的时间和精力，特别是其中一些面临毕业就业的成员。因此这次能顺利完成这一工程，除了是大家技术方面的成功，也是意志精神上的胜利。对于《逆转裁判 3》这样大文字量的游戏，我们很难要求其汉化工作做到毫无瑕疵，而且文本翻译是由几位翻译分开完成的，其中难免会出现些文字“兼容性”方面的问题。除却文本的基本翻译外，前后 3 次的反复润色必然也对应反复的文本导入和补丁导出，因此破解的工作量也十分巨大。不过 ACE 小组向大家承诺，对于该游戏的汉化将本着“无止境”的负责态度，大家在游戏中遇到什么不解和问题都可以给小组反应，从这层意义上说，这项工作要达到完美还需要大家共同努力。至于联系方式，大家可以直接到逆转 ACE 社区发帖，以下是地址 http://www.acebbs.com/。

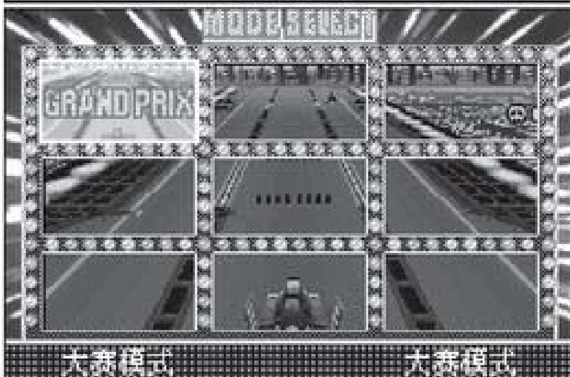
逆转裁判 3 汉化人员名单
破解：MaxVampire82
翻译：血花♁★、Abe、nakazawa、空调、LuckyPaPa、贝黑莱特、Peng 等
润色：晨、无齿的情兽、血花♁★、Abe、紫月
测试：筷子、艾尔伯特
美工：晨、紫月

《火花大会》是个类似于《噗哟噗哟方块》的游戏，游戏以日本传统的火花大会为背景，风格非常轻松有趣。TGB 汉化小组主持汉化了该游戏，破解、美工、文饰都由李剑担当，测试由李剑和 nailgo 共同负责，翻译由 nailgo 完成，另外，nailgo 和菜鸟小生









还负责提供其他相关技术支持。虽然该游戏算不上很重量级的大作，但大家的工作都一丝不苟地进行着，目前这个版本尚未完美，文本破解 100%、图片破解 80%、文本翻译 98%、图片汉化 30%，相信用不了多久就能完美与大家见面了。之前 TGB 论坛里曾出现了一些诸如 “TGB 计划多成品少 ” 之类的言论，如果这些言论是来自玩家，笔者希望大家想想，汉化本身就是自发开展的无偿劳动，任何抱怨都是不合情理的，如果这些言论是来自其他汉化同人，则更不应该，本来各个汉化小组互相竞争技术能力有利于将各自作品做到更好，而如果以这种方式来冷嘲热讽只能引发双方的负面斗争，这对于任何一方都是百弊而无一利的，哥儿们，团结稳定发展方是正道啊。

除了《火花大会》外，TGB 小组还推出了另外两款汉化游戏，《口袋梦幻 梦幻寻宝幸存挑战》和《F-ZERO 极速传说》。其中《口袋梦幻 梦幻寻宝幸存挑战》汉化人员包括，翻译慕容小薇、美工 yeyezai、程序惊风，另天使汉化组的成员 Crystal 也提供了技术支持。该游戏汉化时间长达 1 年之久，其中的对话翻译达到 100%，图片汉化达到 95%，TGB 小组也希望大家能将游戏中未汉化之处以截图的方式进行通知，如有即时存档则更好。《F-ZERO 极速传说》主要由李剑（破解、文本翻译、文本导入导出、测试）和风小子（图片翻译）共同完成，完成度似乎不是很高，文本翻译 5%、图片翻译 50%，不过正如他们所言，对于一个赛车游戏，汉化这些已经足够了，因此他们也不准备再继续汉化下去。不过同时，他们也表示，如果有人愿意提供文本翻译，还是可以考虑将汉化做得更完美些（友情提示：在标题画面按 R 键可以进入教程模式哦！这可以风小子很辛苦才做出来的，全部都是图片……所以大家要捧一下场 ^_^）。最后还有个小小通报，李剑现在的目标是《哈罗方块》，翻译、破解等各方面都已经就位，大家就稍微耐心等 TGB 的好消息吧。

印象中 KONAMI 很少推出 SLG 游戏，GBA 上的这款《妖怪守护者》也算是其另类作品吧。不过你还不能小视这一作品，因为其本身的素质绝对超出了大家的预想。除了宏大的世界观、感人的剧情外，画面也绘



制得古朴且精致，有着相当浓厚的艺术气息。也难怪PGCG小组会相中这一游戏来进行汉化。汉化工程耗时并不很长，从2005年7月23日开始到2005年7月28日，仅仅用了5天，不过并非整个游戏完全汉化，PGCG针对的是只是游戏的剧情部分，就这方面而言已经完美了。另外游戏中的小字体部分并未作汉化，由于这些小字体不适合汉字显示，故而保留了日文原文，这些并不影响游戏的进行。汉化的主要工作基本由youki一力承担，包括字库破解、脚本导出、脚本导入、日文翻译，而游戏测试则由PGCG小组的多个成员完成。



《海贼王 目标！赏金王！》由模拟天下汉化组和枫雪动漫合作完成，因此该游戏的品质应该值得信赖。汉化成员包括，日文翻译：waspjia、かみなり雷、昂；汉化破解：阿一；文字校对：眼泪、水中月、dangersky、Mr2、nacchii、shadow。其实这个游戏的起步很早，大致从03年3月份就开始了，不过由于这样那样的原因，经过了1年多时间才完成，不过由于阿一最近的工作很忙，因而汉化组决定放弃一些不影响游戏进行的小问题的修正，不过如果有比较严重的问题，大家还是可以联系阿一（ayi@emucn.net）。在此笔者也代表广大动漫游戏迷对以上各位表示感谢。

除了以上游戏外，还有其他一些新的GBA汉化游戏（包括试玩版和更新版）也相当有吸引力，不过介于篇幅关系，这里不









能再一一详加介绍了，只能对广大读者以及各位辛勤的汉化者们说声SORRY。这些游戏包括flyeyes的《大金刚 摇摆之王》（建议使用烧录卡玩，模拟器有死机现象）、风小子的《打开天堂之门》（非完全版）、shikeyu大大的《携带电兽2 速度版》和《古墓丽影 预言》、TGB的《闪灵二人组》（前面漏了……）、madcell与和CGP汉化小组的伤雪合作的《超级街头霸王方块Ⅱ》、chrono的《银河战士 融合1.01final》、luxin的《高级战争2 黑洞升起》……对于其上介绍的游戏，部分玩家可能在假期里已经玩到了，而对于尚未玩到的玩家而言也不用遗憾，毕竟GBA可随身携带，即使开学了，在课堂上也可以……（主编：你在胡说些什么！！%…—*#……冬虫草挂点ING……）

PS







最近的PS游戏汉化补丁中值得关注的主要有两个，最终幻想汉化网CAINING推出的《最终幻想9》和《尤特娜英雄战记 泪之腕轮的传说》（汉化者不明，汗），当然，二者都只是部分汉化，因而含金量并不是很高，其中《最终幻想9》汉化进度到主角希丹带着卡内特公主乘剧场飞艇逃跑的地方，《尤特娜英雄战记 泪之腕轮的传说》的汉化部分则是在于菜单以及全物品名称。喜欢这两个游戏的玩家可以试用看看，由于笔者目前手头并没有这两个游戏的ISO，所以具体效果如何并不清楚，还望各位读者见谅。二者都属于自动加载的汉化补丁，对应模拟器EPSXE，只要将文件解压放到epsxe/patches目录下，再载入原镜像文件或运行光盘即可。

PC

耗时近两年时光的汉化巨作，FF7在时隔近10年后以另一种方式再度飞翔，除了感动，多言无用。具体的介绍请参看本期杂志的汉化专题，在此就不浪费笔墨了，笔者要做的只有满怀诚意地向最终幻想七汉化组的全体成员鞠上一躬，你们都是好样的！





赤子之心 /文
cotolo /栏目编辑

FINAL FANTASY VII

纪念曾经逝去的感动

最终幻想 7 汉化专题

前言

2005 年 7 月 31 日，一个引起轰动效应的汉化补丁发布了，那就是《最终幻想 7》（以下简称 FF7）汉化补丁的发布。这个酝酿了几年之久的汉化补丁发布后，网络上掀起了一阵 FF7 逆袭旋风。实际上，这个 FF7 汉化版与模拟器也不无关系，让我们来看个仔细吧。

这次的汉化补丁是在 PC 版的 FF7 美版基础上做的，所以在放出来的时候令不少人感到吃惊，很多人事先都认为会拿模拟器版来汉化，也许是模拟器版的字库比较难破解的缘故吧。不过这次 PC 版本的汉化做得也还真不错，只是 PC 版的安装和模拟器版有着很多的不同，很多人可能会不习惯吧。

汉化作者的话

终于到了发布的这一天，确实是百感交集。

将近两年的时光，很漫长，也很匆忙。

加入汉化的时候，我只是一个普普通通的玩家。对我来说，汉化是一次重新认识 FF7，和一次再创作的过程。我庆幸有这个机会，能够充分了解 FF7 的各个方面，更深入地理解了它的内涵，并且把我的理解最终表现为文字与大家分享。

我的朋友们和我一起奋斗了如此漫长的时间，就是为了奉献出我们对 FF7 的最好的理解和诠释，希望能够帮助大家更好地享受这个游戏，回味这个游戏。

当然，在我心目中，FF7 远不仅仅是个游戏，它代表了太多的回忆和感受，不是其它任何一个游戏所能匹敌。

所以，虽然是将近两年的时间，我仍然觉得有些匆忙。我希望能将这个补丁做到最好，然而一个人，甚至几个人的力量毕竟是有限的，现在我们已经尽力，是应该让大家来分享我们的成果了。我想这个补丁可以看作一个新的起点，所有热爱 FF7 的玩家都可以贡献自己的一份力量，让我们的“中文版”FF7 变得更好。

感谢汉化组各位兄弟一直以来的辛苦努力，单靠我们中间的任何一个人，都不可能完成现在这个作品。

感谢所有关心和支持汉化的朋友，你们的关注使我们更有动力。

感谢天幻网给 FF7 汉化提供了一个全国最好，也许也是世界最好的平台。

谢谢大家，希望这个作品能够给你们带来欢乐。

如果对补丁有任何意见和建议，可到天幻网论坛 FF7 版发帖，也可发邮件至 pennyliu123.163.com。

汉化组织成员列表

汉化发起人/主程序破解	zhaoyongshun
总负责人/主翻译	pennyliu123
剧情编辑破解/世界地图破解	Adieu
战斗场景破解/菜单破解/字库制作	blackeyed
文字编码	blackeyed shining
CG汉化	kurey smallthing
设置程序	smallthing
游戏辅助工具	blackeyed Nothingsky
图片汉化	Army quadro squall 最终妄想-零式
英文脚本翻译	阿吹 cloud_67 火光 iwillgetover Newtype Nothingsky pennyliu123 QQ987 the7thheaven 天使猫猫 walix
日文脚本翻译	吃柿子的熊 huma macrosszhao 品 tekkaman 最终妄想-零式
专有名词翻译	虹之战士 火光 macrosszhao pennyliu123 tekkaman
文饰	陆行鸟x macrosszhao pennyliu123
游戏测试	bill223 飞雨影 hp7777cloud 龙之翼 Nothingsky 萨菲 shinra13 晓菲 小熊维尼 衣白 诸神的黄昏
特别感谢	阿天 chocobo steedking ティファ
	www.ffsky.com
	Alhexx ficedula halkun mirex Qhimm
	www.qhimm.com



游戏安装

将近两年的时间对于一个如此庞大的RPG汉化来说并不算什么，毕竟游戏已经发售有8年之久了。8年前，FF7在PS主机上的发售直接推动了当时并不处于强势主机行列的PS主机的普及量，8年后，FF7这个游戏的汉化补丁的发布，则又让不少人又一次对这款旷世大作产生了浓厚的兴趣。笔者是一FF迷，PS上的FF7玩过不下5次（包括不同版本），每次的游戏时间都在70小时以上。这次汉化版自然也不能错过，下面就给大家讲解一下这次的FF7汉化版的相关安装和注意事项吧。


Final Fantasy VII (PC Ver.)(U).exe

首先把光盘中的FF7汉化相关拷贝到硬盘上，大约有1.5G左右吧。里面有一个自解压文件Final Fantasy VII (PC Ver.) (U).exe，大约1.48G，这是用压缩软件7zip制成的自解压包，里面包含4个FF7 PC版的ISO镜像，双击后会弹出一个对话框，提示你输入解压缩的路径，在解压之前请确认要解压到的所

7-Zip self-extracting archive
Extract to:
C:\
Extract Cancel

3% Extracting
Cancel

在盘有2G以上的空间，否则放不下。选好解压路径确定后就是漫长的解压过程了，由于7zip的压缩比相对普通的压缩软件要高不少，所以解压缩时间也需要很长，笔者的电脑解压出来大约要10分钟左右：）。大家就慢慢等待吧，或者这时候去干一些别的事。

解压完毕后到解压目录去看，可以看到4个ISO文件，接下来要做的就是安装游戏了。首先安装虚拟光驱软件Daemon Tools，载入ISO镜像文件。安装启动Daemon Tools之后，右击任务栏下软件的

图标，一直选第一项，读取 ff7install.iso 镜像文件。这时候你的电脑中会多出一个卷标为 FF7INSTALL 的虚拟光驱盘符，在那上面右击，选择自动播放，就会出现 PC 版的光盘安装界面。





PC 版的光盘安装界面上有着以下几个选项：

Install

游戏主程序安装选项，点击后将直接把光盘中的游戏内容安装到硬盘中。

Install DirectX 5.0

安装游戏运行所需的图像加速软件 DirextX，FF7 PC 版需要 5.0 以上的 DirectX 才能正常运行，如过你的系统已经安装了更高版本，就不必再装了。

Install Movie Player

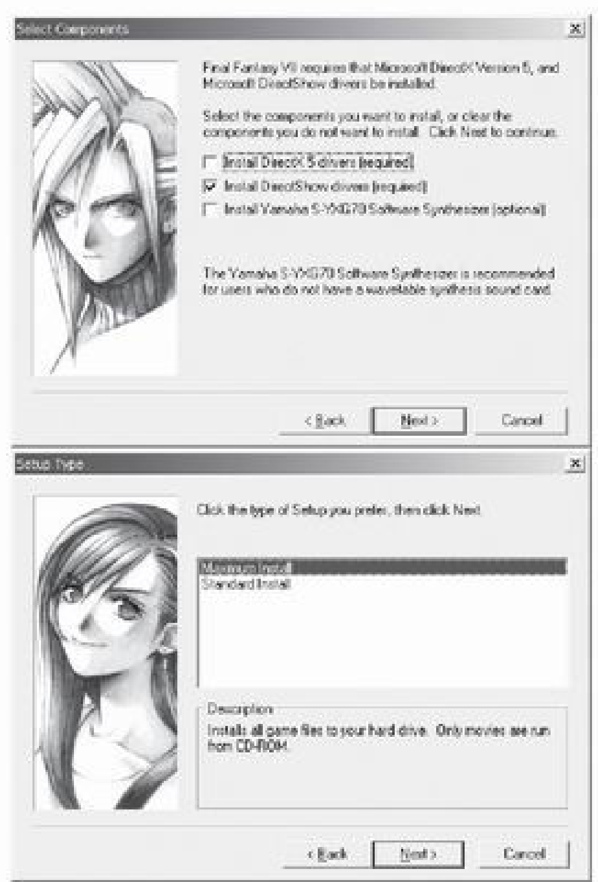
安装能够播放游戏中的动画视频的播放器，建议安装，否则游戏中出现动画交待的地方有可能会出问题。

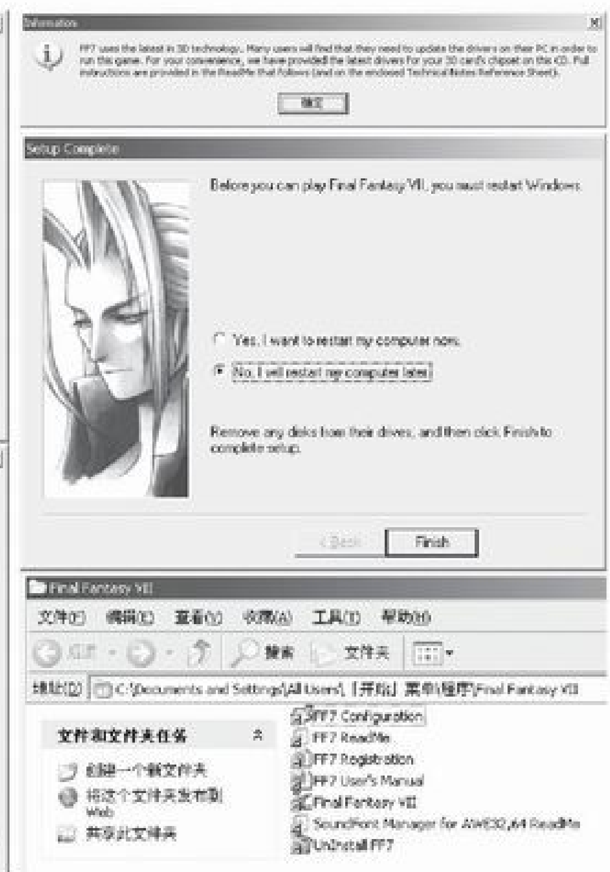
Install Yamaha Software Synthesizer

安装雅马哈软波表，如果你的电脑声卡是以前老式的雅马哈芯片，安装了这个软波表软件之后将会听到非常轻脆的游戏效果音。如果不是的话就免了。

在安装的时候应该先安装其它软件，最后安装游戏主程序，这样可以尽可能的避免问题的出现。在安装前的选项还有几点需要注意的就是，一定要勾上那个 Direct Show 的安装选项，安装类型的选择一定要选最大安装（Maximun Install）。选好安装目录后就静静地在游戏主题曲的陪伴下等待游戏安装完毕吧，由于是虚拟光驱安装，实际安装时间并不需要花多久。安装完毕后会提示是否重启电脑，如果之前没有安装 DirectX 5.0 就不必重启。



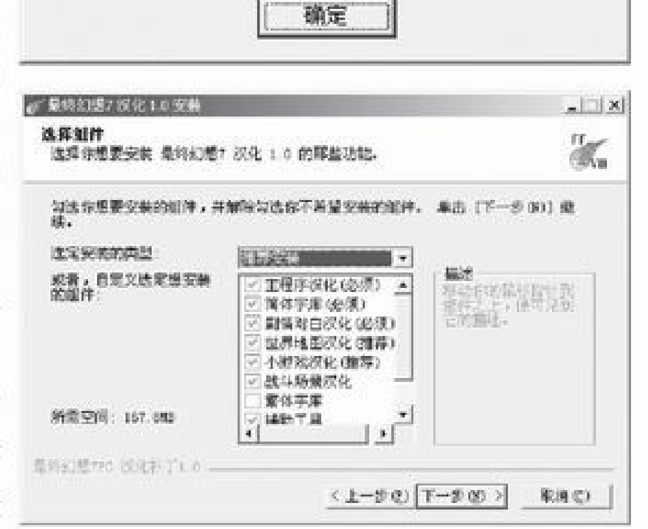








游戏完全安装完毕后，就会弹出一个说明文件和开始菜单中快捷方式目录。至此，FF7 英文 PC 版本宣告安装完毕，接下来我们便可以为游戏安装汉化补丁了，双击汉化补丁 .exe 那个执行文件，会看到汉化小组专程为汉化版制作的动态 LOGO，接下来在安装语言那里选择简体中文，确定之后补丁会自动检测到你的游戏安装目录。接下来会让你选择安装哪些汉化文件，一般来说按照汉化作者推荐的来安装就行了。一切选好之后就是漫长的安装过程了，由于汉化包的容量十分大（100 多 M），有很多文件要提取出来再安装进取，在安装的过程中我们可以看到还有字体文件的安







装，可见汉化小组连一些人的电脑里面没有安装汉化字体的情况都想到了。顺便说一下，安装过程中的音乐是 FF7 主旋律，演唱者和词作者都是 EBS（饿不死）MM，特此致谢。

配置优化





汉化补丁安装完成之后，我们可以运行游戏看看。当第一次运行游戏的时候，会提示插入游戏盘，我们就用 Daemon Tools 载入那个 ff7disc1 的 ISO 文件吧，这下终于看到汉化版的开头画面了吧，汉化得很专业呢。



如果不能进入游戏，建议先运行 FF7 的设置程序看看。在开始菜单的程序组中运行那个 FF7 Configuration，会自动检测你的电脑及系统配置，此时屏幕会闪烁几秒钟甚至暂时黑屏，这是对显示设备的初始化，请不用担心。进入设置程序的第二栏图像

设置（Graphics），确认你的游戏渲染方式是软加速（Software Renderer）就行了（因为汉化补丁只对软加速的程序作了 字库汉化，3D 加速部分没有能够顺利破解，所以汉化版目前暂时只能用软加速方式来玩），不放心的话还可以到 Sound 和 MIDI 栏，测试一下是否能正常出声，就问题不大了。

完成以上的步骤之后，你的 FF7 汉化版应该能够正常运行了。不过这只是用光盘安装的方法来玩，在打完第一张碟的剧情之后，我们还需要用 Daemon Tools 载入第二张碟的 ISO 来起到换碟的效果，听起来似乎有点麻烦。一般玩 PC 版的人都喜欢所谓的硬盘版，指的就是将光盘中的内容全部拷贝到硬盘内，再去掉光盘的检测（一般需要一个什么 Crack 文件），这样就不需要再放入光盘了，直接从硬盘运行所有游戏内容，快速又省事。其实 FF7 中文版也可以做成硬盘版，接下来就请往下看。



看看 FF7 三张游戏盘中的内容，结构实际上都差不多，占其中最大部分的要数游戏的 AVI 过场动画，其余的内容已经安装在硬盘中了。也就是说，使用光盘玩的时候，只需要在播放动画的时候从光盘中读取动画文件。通过这个原理，我们可以将动画文件拷贝到硬盘中运行试试。在你安装游戏的目录里（笔者的是 D:\games\ff7\）新建一个 movies 目录，将第一张盘也就是 ff7disc1 中的 ff7\movies\ 目录下的全部 AVI 文件拷贝到 D:\games\ff7\movies\ 目录下。





动画拷贝过去了，接下来我们还需要编辑注册表，将动画读取的路径修改到硬盘上。首先在开始 -〉运行那里输入 regedit，打开注册表编辑器。在注册表编辑器中找到 HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Square Soft, Inc.\Final Fantasy VII 这项，双击 MoviePath 那个键值，在弹出的对话框中输入 D:\GAMES\FF7\MOVIES\，也就是现在硬盘

中的动画文件所在位置，确定之后，我们再看看 DataDrive 这项键值，如果是指向你现在的虚拟光驱的，就不用改了。退出注册表之后，游戏便可以从硬盘安装目录中的 movies 目录下读取动画文件了。既然动画重新指向编辑完毕了，我们就可以用 Daemon Tools 载入 ff7disc2 和 ff7disc3 两个 ISO 文件，将其中的动画也全部拷贝到 D:\games\ff7\movies\ 目录下，在拷贝的过程中我们可以看到不少的动画文件是重复的，比如每张碟都可能到达的一些地点会遇到的例行动画，这样游戏的安装目录就多了大约 890M 的空间，而那四个 ISO 文件我们就不必放在硬盘中浪费空间了。



我们之前做的是将动画文件的重新定位，而免 CD 还没有做到。由于汉化补丁对 PC 版的免 CD 补丁有冲突，所以我们只能暂时用虚拟光驱顶着。由于游戏对 CD 的检测仅仅限于检测到光驱中有个卷标正确的光盘就行了，按照这个原理，我们可以制作三个空白的 ISO 来骗过系统。制作 ISO 的软件很多，笔者用的是 UltraISO 这个软件，在 UltraISO 里面新建一个 ISO 文件，将卷标改为 FF7DISC1（大写），之后保存 ISO 文件（保存的 ISO 文件名任意）。之后用 Daemon Tools 虚拟这个只有一个卷标的空白 ISO 文件，启动游戏就可以了。同理在需要换第二张、第三张碟的时候，我们也可以制作卷标为 FF7DISC2、FF7DISC3 两个空白 ISO，用 Daemon Tools 载入以骗过系统对光盘的检测。

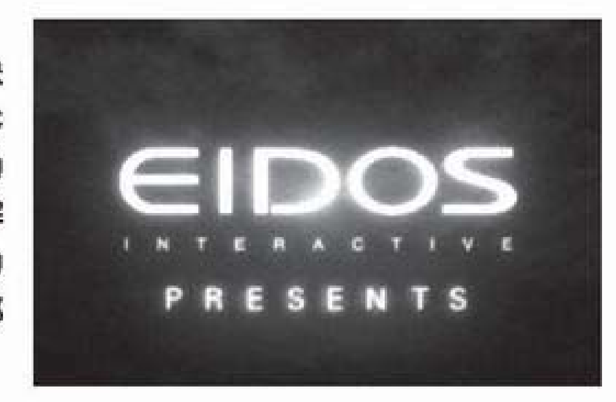


常见问题汇总

安装完毕之后请务必仔细阅读汉化小组提供的汉化版玩家手册 .chm 文件，这样做会避免很多低级问题的发生。下面列出的，是一些已经发现的问题以及大家容易疏漏的地方。

游戏开头黑屏问题

大部分网络上下载的 ISO 镜像文件都缺少 eidoslogo.avi 这段动画，只有早期的 PC 版光盘具有这个动画文件，我们可以将这个动画文件拷贝回 movies 目录下，这样问题就解决了。不过没有的话也问题不大，在游戏启动之后多按几下 ESC 或者回车键，就会跳过那段动画直接到游戏开始画面。



汉化补丁安装之后进去文字乱码问题

由于游戏是在 640x480 的软加速显示状态下汉化的，所以如果你在游戏的时候使用 302x240 分辨率可能会出现字体缩小看不清的问题，这并不是乱码，只要将分辨率改回来就行了。如果在 640x480 的软加速显示状态下仍然还有乱码现象，那么请确认安装了字体文件，在某些机器上字体文件安装后需要重启，试试看就知道了。



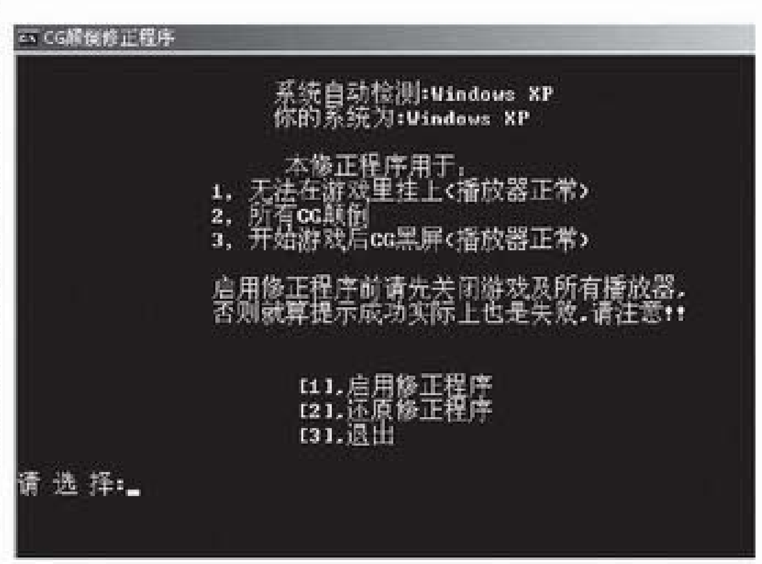
关于游戏中的中文字幕动画

游戏中有两段动画是有中文字幕的，目前只是以外挂的形式来播放，Kurey 制作了一个外挂程序使得游戏中的动画播放途中可以调用 SRT 格式的字幕文件。首先在 movies 目录下新建一个 srt 目录，将两个字幕文件拷贝到 srt 目录下，然后运行 ff7cg 外挂 .exe，按照提示完成设置即可。



游戏中的动画不能播放问题

首先你要确认动画文件的目录已经设置正确，如果所有动画都不能播放，很可能就是没有安装游戏所需的播放器。如果游戏中的动画播放的时候是上下颠倒的，那么请安装 Kurey 制作的 CG 颠倒修正程序，按照提示操作即可。该程序在 ff7cg 外挂之后安装的话，可以作为前者的子程序集成进去。安装完之后可以用播放器播放那两段带有字幕的





AVI文件（分别是jenova_e.avi和ending2.avi），看到字幕和视频能够正常结合并且画面不是颠倒的，那就没问题了。

关于默认键位的问题

一般来说，我们可以在游戏中调出菜单来设置键盘和手柄的键位，依次在游戏中图菜单中选择配置->控制键->自定，然后就可以定义了，键盘和手柄的键位分为两列，很方便。而对于一些没有小键盘的用户，似乎游戏一开始就无法操作，这时候就需要一个FF7汉化版的专用键位配置工具。由于游戏的默认键位设置是固化在主程序文件里面的，我们只能通过这个软件强行修改主程序中的默认设置来实现键位的默认重置，调用主程序文件之后怎么操作就不多说了。而如果是使用USB接口手柄的朋友，游戏将不能识别到你的手柄（程序自身兼容性问题），如果想使用，则











必须用 Joy2Key 这个软件来把键盘中的键映射到手柄中。这可是古董级别的经典软件了，别告诉我你不会用哦……

陆行鸟赛跑死机

到陆行鸟赛跑剧情的时候死机的同志请安装如图补丁。



关于 XP 系统游戏途中退出的问题

很有可能是某些防毒软件冲突造成，尝试将防毒软件的级别暂时设低或者于游戏途中临时关闭。

目前已知BUG(汉化小组发布匆忙所致)

1.缺少文件

关于运行辅助工具时无法找到 ffff.tbl 和 dll 文件等问题，也是由于制作安装包的时候过于仓促，某些文件没有放在安装包里，大家使用途中出问题的话，可以尝试手动恢复：

即时存档工具（内存修改器）需要 msvcr71.dll、mfc71.dll、msvcp71.dll 这 3 个 dll 文件，如果系统没有的话请将它们放到 windows 系统的 system32 目录下（win9x 用户 copy 到 system 目录）。

姓名修改器需要将 ffff.tbl 放到游戏目录（ff7.exe 所在目录）。

2.翻译疏漏

剧情方面，发现了以下 BUG：

* 在阳光海岸海滩，队伍中有 Tifa 的时候，有一句对白可能会出现错乱，是由于作者修改文本时格式出错造成的。

* 在朱农酒吧地下室（进阶者之屋），有部分对话显示不全，是排版不当导致。

* 在隐藏人物 Vincent 的回忆中，神罗公馆地下室文件在最后制作中被遗漏没有汉化。

* 在商店买东西时“离开”和“金钱”连在一起了，属于主程序写入 BUG。

* 金碟游乐场，使用 GP 兑换商品，有一个窗口会出现显示错误。

* 8 号街取得的“庇护臂环”提示为“庇护手镯”。

以上问题都将在今后的升级补丁中补正。

其余的各种说明和游戏向导汉化手册中都有详细的说明，这里就不班门弄斧了。

历时八年的传说，星球的命运就掌握在你的手中，赶快去创造属于自己的传说吧……

最后向 FF7 汉化小组以及天幻网(www.squarecn.com)致敬！

月光疾风 /文
Taka /栏目编辑



模拟器录像标准FAQ

前言

今后“神佑擂台”将会成为杂志非常重要的一个栏目，我们也有决心将它办得更多元化和有看头。这期先扫扫盲，为大家带来一篇国外著名模拟器录像专家 Bisqwit 的 FAQ，希望大家能够对这方面有个更为直观的认识。

Q：模拟器录像给人带来什么？

A：模拟器录像带给人们的是观赏性和艺术性。

Q：什么是观赏性？

A：在录像中观赏性主要表现在以下几个方面：

- 独具一格，有自己的打法特点（不包括特别慢、特别差和特别麻烦……）
- 能给人带来惊喜（能够打出别人所预想不到的效果）
- 操作熟练（能够胜任多种困境并能展现令人赏心悦目的操作）

Q：什么是艺术性？

A：尽管几乎所有被用于鉴赏的模拟器录像都是以最快时间为基础的，但是模拟器录像的主旨还是要给人留下值得回味的瞬间，而最快时间这个前提本身就是一种艺术性的体现。不同的人、不同的团体对录像艺术性的评估标准会有所不同，但创意、多样化、惊喜以及快速永远都是不变的艺术。

模拟器录像相关名词解释

模拟器(Emulator)

通俗地说，模拟器就是一种虚拟的软件，通过这个软件，可以将一个系统的运行原理模拟运行在另一个不同的系统上，与我们在生活中所见到的各种仿真设备不同的是，模拟器所模拟的只是硬件内部系统运行的原理，而不需要将整个硬件的外观、体积等考虑在内。



ROM

ROM 的本意是 Read Only Memory 的简写，指的是只读存储器（只能读取不能写入的存储设备）。而在模拟器这里，ROM 却不是这个含义，它指的是从卡带、基板芯片里面通过某种逆向工程导出的包含有源程序数据的内容

信息，这些内容信息以存储文件的形式保存在电脑存储设备中，就形成了 ROM。

像素（Pixel）

图像元素（Picture Element）的简称，它是电脑图像最小的元素单位。像素都是正方形结构的小点，大量的像素结合在一起构成了显示屏上显示的图像整体。仔细观察你的电脑、电视屏幕，你会发现这些像素的分布是很微妙的。所有由电脑生成的图像，都能够由像素来衡量而不会有任何偏差。通俗地说，像素就是电脑图像的衡量单位。

修改（Hack）

通过修改可以使游戏偏离正常的运行方式，大部分游戏的修改都是以使游戏的难度降低为前提的。

模拟器录像（Emulator Movie）

模拟器录像其实是一个很小的文件，它所起的作用便是记录玩家在游戏中的输入信息，也就是哪个键在什么时候按下的指令记录。由于模拟器和 ROM 对于某个录像来说是唯一的，也就保证了小小的模拟器录像文件能够精确地重现录制者的游戏过程。

大部分模拟器录像都是从游戏复位或刚刚开始的时候开始录制的，如果不是从游戏起始位置开始的录像，一般都会带有一个即时存盘文件，用于保存游戏的起始状态。

需要重申的是，模拟器录像文件并不带有任何游戏数据、图像声音等多媒体信息，这些东西都是不必要的，因为在模拟器中播放的时候，录像它们将交给模拟器和 ROM 来完成。

代码（Code）

指的是能够使游戏发生改变的一些东西，合理使用可以在游戏中获得优势。

我们最熟悉的代码之一就是密码，这是一串可以在游戏中输入的代码。比较常见的密码输入是在游戏中输入一段有序的数字、字母或者按下有序的键位，之后便能在游戏中实现各种特殊的效果，这些效果包括：游戏一开始便拥有某些高级道具、直接跳到游戏中途某一小关开始等等。我们还能通过一些游戏修改外设来实现代码的输入，比如我们曾经提到过的 Game Genie。

对于一个录像的制作者来说，通过分析程序的代码，可以更清楚地知道游戏是怎样运行的。通过分析游戏的代码，我们能够得到以下有用的信息：

- 了解到游戏中的图层分布从而得出游戏的整体地图
- 了解到游戏中道具的具体作用、敌人的属性、特技等等
- 了解到游戏中对分数、伤害值、移动力、魔法等参数的具体计算法则

这些从代码中分析出来的数据和经验，对于策划开始制作一个完美的游戏录像有着至关重要的作用。

不同步(Desync)

当一个模拟器录像放着放着出问题了，比如录像中的角色突然傻乎乎的向很简单的子弹撞去，最终 Game Over 了，这与之前的操作完全不一致。那么，这就很可能是出现了不同步现象。

当播放录像的时候出现了不同步现象，可能有以下几种原因：

1. 你的 ROM 不正确导致录像播放不同步

一般来说，ROM 有三种版本：日版、美版和欧版，分别在 ROM 名称的最后有着（J）、（U）和（E）的标记以表示这个 ROM 的具体版本。一些特殊的 ROM 名称后面还带有其它的标记，表示不同的含义，比如 Hack 版本、修订版本、海盗版本等等……但这些都是以那三种原始版为原型修改或进化得来的，主程序部分都相同。不过录像一般都采用原始版本来制作，以避免播放的时候出现太多的问题，同理在播放的时候也尽可能选择原始的 ROM 版本。



2. 你的模拟器版本不对导致录像播放不同步

举个例子，使用 Snes9x-1.43WIP1 制作的录像，无法在官方版本的 Snes9x-1.43 模拟器上播放；使用 VirtuaNES 0.71 制作的录像，不能在 VirtuaNES 0.72 上面播放。不过也有例外，Gens Movie 制作的录像可以在几个版本中通用。总的来说只要模拟器的内核经过了修改，那么录像便不能通用了，所以在播放模拟器录像之前最好确定选择的模拟器版本是正确的。

3. 你的模拟器设置相差太大

模拟器的设置将关系到录像播放是否正确，举个例子，Gens Movie 的控制器设为 3 键类型制作的录像，播放者将模拟器的控制器设置为 6

键类型便不能正常播放。一般情况下模拟器的声音比率设置为 44100 比较好，而对于 SFC 模拟器 SNES9x 来说，声音各项参数的设定都会影响到录像的播放，FC 模拟器 FCE Ultra 制作的录像还会受到模拟器制式设定的影响。得知模拟器正确设置的途径便是找到作者对录像的正确描述信息。

帧(Frame)

在动画片的播放中，我们很容易理解这个名词，一段动画的连贯播放，正是由于许多张连续的图片构成的。在模拟器录像的世界中，这个概念同样起作用。

一般来说，游戏机内部系统会在一秒钟内更新屏幕显示的画面 50-60 次，这种更新的方式便可以理解为帧的交替。我们经常说一个游戏的画面有 60 帧，指的就是游戏中每秒钟屏幕画面会变化 60 次。几乎所有的家用游戏主机都会以帧为标准来检测游戏的输入指令：比如某一帧是否有某个键按下的操作，有的话就触发游戏程序中的某个事件（出拳或者开枪）。根据游戏中帧与帧之间的密切关系，我们便能摸索出模拟器录像的大致运行原理。

秒间帧数(FPS)

这里的 FPS 并不是指第一人称射击游戏（First Person Shooting），而是指每秒钟内游戏的帧数（Frame Per Second）。这项参数经常显示在模拟器运行途中的窗口某处，是用于衡量模拟器运行速度的重要参数。这个数字越接近于游戏正常的帧数（一般来说是 50-60），那么游戏运行就越流畅，反之游戏速度就越慢。下面是一些模拟器在 FPS 上的大致参数：

模拟器	NTSC 制式（多为美版和日版游戏）	PAL 制式（多为欧版游戏）
Famtasia	60	不支持
FCE Ultra	60.09982293844223	50.00698089599609
Snes9x	60	50
Gens	60	50
Visual Boy Advance	60	不支持

跳帧(Frame Skip)

在无法达到游戏正常的运行帧数的情况下，大多数模拟器会允许使用者采取调整的方式来强制提升游戏的运行速度。一般来说跳帧的设定会有自动跳帧（Auto Frame Skip）和手动跳帧两种，自动跳帧指的是强制让游戏运行的帧数达到标准水平，比如一个游戏运行速度只有 10 帧（每秒也就是 10FPS），而该游戏的标准运行帧数是 60 帧每秒，那么设为自动跳帧后它运行的时候便会跳过中途某些帧，仍然是每秒只运行 10 帧，但运行的帧依次为 6、12、18、24、30、36、42、48、54、60，中间的帧数被省略了，这样游戏的速度便恢复正常，但画面看上去跳得厉害（因为跳过了很多显示画面）。手动跳帧则可以在跳帧的设定上有着几个不同程度的调节，跳帧越少游戏画面就相对越流畅，大家应该根据自己的实际情况，在跳帧和流畅度之间选择一个平衡点。

高级帧控制(Frame Advance)

这是一项模拟器所特有的功能，这项功能能够让你的模拟器实现游戏的逐帧前进，也就

是步进。就像我们以前用到的录像机等设备一样，让画面一个一个的向前进。在一些高难度的场合，录像制作者一般都会采用模拟器的这项功能来对录像制作进行加工，以便于准确的计算出在什么时候应该做出怎样的操作。

故障(Glitch)

游戏中会偶尔出现一定的故障，比如花版、失灵等小问题，直接导致游戏中途出错。这些问题一般都是事先无法预料到的，许多游戏都存在类似的故障。

故障的出现一般都是由于游戏程序代码的不严谨或者兼容性问题，或者是随机出现，或者是固定某处出现。由于游戏程序的编写环境都要比游戏主机的配置要高，所以在相对低端的设备上运行这些程序难免会有无法预知的问题出现。

制作录像的人一般都喜欢摸透游戏中的捷径，甚是对游戏中会出现问题的地方也不放过。

16进制代码编辑(Hex Edit)

与文本编辑不同的是，16 进制代码编辑指的是对某个已经成型的文件内部结构进修编辑和修改，与破解有点类似（破解大部分用的都是 16 进制代码编辑的方式）。针对某个文件的内部进行编辑的行为之所以被称为 16 进制代码编辑，那是因为这种编辑的方式采用的软件大部分都是将文件内部的结构以 16 进制的形式来排列的。

录像制作者有时在录像制作完成后可能会手动编辑一下录像文件的文件头，加上一些必要的录像信息。对于游戏本身的内容、图像以及声音的编辑也可以通过 16 进制代码编辑器来实现，但这些都不在录像制作者的考虑范围内。

滞后(Lag)

在中央处理器满载运行，无法提供更多的系统资源来处理的时候，便会出现常见的滞后现象。这种现象，一般都是由于电脑 CPU 处理的程序过多无法分配更多份额给模拟器所造成的。在模拟器运行游戏的时候一但出现滞后现象，游戏的运行也会变得比正常速度慢很多。

在滞后现象出现时，本身能够在 1 帧内完成的动作可能会变成 2 帧甚至更长时间，严重的时候还会在某个画面卡住一段时间，游戏变得很不流畅，对于制作录像的人来说，有时候可以善加利用（比如拖慢游戏速度可以延长反应所需的时间），有时候却会带来很大的麻烦（由于之前说过游戏对输入的认可是以帧为单位来

判定的，游戏滞后会使原来很流畅的输入操作变得缓慢不连贯，很可能会令连续操作无法实现）。

总的来说，要制作一个好的模拟器录像，就尽量不要让模拟器运行的途中出现滞后的现象，解决办法就是在录像的途中尽量少开无关的、或瞬间调用大量 CPU 资源的程序，给模拟器留下充足可供调用的资源。

驾驭幸运(Luck Manipulation)

家用游戏机（Console）实际上就是一种带有中央处理器的特殊的计算机（Computer）。

计算机（Computer）实际上就是由众多复杂的计算器（Calculator）组成。

计算器（Calculator）的运算总有固定、可预见的结果。

想要在游戏中轻松的驾驭自己的幸运，可以依靠频繁的即时存盘和读盘，通过多种尝试得到的结果之间的选择，挑选出最好的一种来作为录像的一部分。

完全不依靠即时存盘而能够做出幸运录像的人几乎不存在，除非他能够预知游戏在各种情况下（尤指在输入任何指令操作触发任何事件的时候）游戏中会出现的结果，很显然这是不可能的。

即时(Real-time)

原意是指在事件正好发生的同时进行相关对应的操作，在模拟器录像里，即时进行的游戏过关录像通常指的是在正常游戏速度下没有使用其它工具辅助和即时存盘的过关录像。

重录、续录(Re-record)

重录指的是去掉已经录制的录像部分，用新录的部分来取代，从某种意义上来说，也可以叫做撤销（Undo）。

而如果重录是在游戏中途进行的，那么就必须附有一个那个时间段的即时存盘文件，以记录用于重录的游戏时间点，从某种意义上来说，我们习惯将其叫做续录。

一旦游戏的进程从某处开始续录，那么模拟器就会以当时的即时存盘文件所记录的信息为标准，之前位于即时存盘点之后的信息都将作废，被新录制的信息所刷新。

续录对于录像制作者来说是使用得非常频繁的行为，通过续录可以使模拟器录像的制作接近于完美，并能够弥补很多不小心犯下的错误。





在单独的流程游戏中（指的是从头一直打到尾中途没有大场景切换和休息整备的游戏），重录指的是完全从最游戏最初开始录制，重录后之前录制的内容都会被覆盖。

在有着多段关卡的游戏中（比如一些游戏分为许多小关、许多小关中还分许多小段），如果没有使用辅助工具，重录（续录）一般都是从某一小关、小段的起始处开始，从重录点开始之后的先前录制的内容都会被覆盖。

在使用了辅助工具的录像中，续录仅仅是取消了出错的一小部分，之前出错的部分内容在续录后也会被覆盖。

工具辅助的录像中，续录的次数一般会非常多，经常会达到成百上千次。续录的次数取决于录像要达到的完美程度以及游戏的难度高低。有时候在一小段游戏过程中想要制作出出色的录像，经常会花上几十甚至上百次续录。

存盘(Savestate)

指的是在游戏中某个特定的时间点所做的临时记录信息，尤指即时存盘。读取即时存盘之后，游戏将会从即时存盘点开始继续进行。

多元关卡(Multi-segment)

目前的大部分游戏都存在多元关卡的设定，也就是说游戏不再是从头到尾一口气打下去，而是分为很多小段，每一个小段中途有一定的休息整备时间，每一小段都是分开来玩的。

对于多元关卡模拟器录像的制作，一般来说制作者只会将每一小关的起始部分作为续录点，也就是说失误的话将从当前小关的最初地点开始，而不是任意地点。

单独关卡(Single-segment)

连续的、一次性完成的游戏，一般都是早期的游戏类型，因为在当时还没有存盘和接续

的设定。

一般来说，在不使用辅助工具的前提下，单独关卡的模拟器录像都是即时、一次性完成的，不存在重录、续录的可能。

慢动作(Slow Motion)

慢动作指的是在游戏中将运行的速度放慢，这样做可以给玩家提供更充足的反应时间，以用于作出更完美的操作。在模拟器录像中，被使用得最多的要数高级帧控制（Frame Advance），这其中的逐帧前进更是有利于录像制作者精确到每帧来分析操作的具体时机。



快速完成录像(Speed Run)

简单来说，快速完成就是指在最大限度下尽可能快地完成游戏。如果没有特殊的规定约束，快速完成的模拟器录像是不会使用辅助工具的，这也是最为直观的、最为纯粹的模拟器录像之一。

工具辅助(Tool-Assisted)

有时候为了达到录像的要求，我们会使用工具（区别于作弊）。

工具所具备的特征有利于帮助我们完成游戏，目前使用得比较普遍的工具要数放慢速度和中途续录，具体的使用方法请见下面的名词解释部分。（注意：录像的目的并不在于工具辅助的竞争）

使用工具辅助的快速录像(TAS)

全称 Tool-Assisted Speedrun，也是目前网络上流传得最多的模拟器录像类型，对模拟器录像有着辅助效果的工具很多，它们都对游戏有着不同的效果，但有一点是相同的，就是它们不存在于正常的游戏之中。以下就是比较常见的一些工具：

1. 慢动作（Slow Motion）和高级帧控制（Frame Advance）- 使游戏速度放慢，以便于控制和实现精确的操作。

2. 精确计时（Precise Timer）- 通过逐帧的计算得到录像的具体时间长度（上期杂志有具体的公式），在存在多分支路线的游戏中，有利于比较选择不同路线游戏所需的时间从而得出最短的捷径。

3. 重录、续录（Re-recording）- 可以取消失误的操作，用新的录像部分来覆盖合成。

4.16 进制代码编辑（Hex Editing）- 属于比较高级的工具，通过拷贝和粘贴部分 16 进制代码，来实现操作的复制，没有这方面的基础很难控制代码的连贯性。

5. 自动连发（Autofire）- 在欧美习惯叫作 Turbo，我们经常在模拟器的设定里面可以找到，在一些激烈的射击或者格斗游戏里面连发是比较常用的设定。一般都是操作键可以实现连发功能，功能键和方向键都不具备连发功能。

时间竞速(Time Attack)

标明了时间竞速的模拟器录像一般都会严格遵照规定，旨在为玩家指明如何才能在最快时间内完成游戏。有的时候，一些实用工具辅助快速完成的录像也会被归结为时间竞速这一类。





基本FAQ

Q：为了达成究级录像的目的，是不是可以不择手段？

A 并不完全是，对于模拟器录像我们有既定的规则。最重要的是，我们玩的是“真实的”游戏。在游戏录像中的玩法接近于大部分人的实际接受能力，在这个基础上再创造新的奇迹和惊喜。

Q：我们怎么知道某个录像是不是可信的呢？

A：其实证明的方法很简单，以下是模拟器录像的所不允许的几点：

- 使用事先经过修改或Hack的游戏来录像
- 在游戏中调用Game Genie、Pro Action Replay等金手指作弊码来实现修改
- 编辑合成视频录像以达到作假的目的
- 手动修改游戏的存盘文件使录像起始便拥有各种特殊功能

以下是验证一个正确的录像的过程：

1. 从一个有保证的途径下载游戏的ROM（比如经过整理的站点、服务器或者新闻组等），如果有条件的话，最好自己用设备Dump正确的游戏ROM。

2. 确信使用的是正确的ROM，首先ROM的名称要与录像者所使用的一致，再者就是一些游戏包含很多种版本，一般来说选择Good Dump或者被确认最接近于原始结构的版本将是录像的首选。

3. 下载正确的模拟器，包括模拟器的种类、名称、版本都要很好的于录像描述中提供的信息相对应。（注：录像文件一般都在模拟器播放的时候都会显示一些作者提供的基本信息，或者用文本编辑软件直接打开录像文件查看文件头，里面也包含了录像的描述信息）

4. 正确设置模拟器，这点尤其重要。一旦由于模拟器设定不正确而造成模拟器录像不同步，录像便无法正常看完。

5. 启动模拟器、读取ROM、播放录像、慢慢欣赏。

自此，如果确信你的准备工作都已经坐得足够充分和正确，便能够观看别人用模拟器录制的录像了。如果录像在录取的途中使用了以上所述的几点非正当手段，那么在播放的途中便会出问题。比如说如果录像者在游戏中输入了作弊指令，那么观看录像的人在相同的时机也必须输入相同的指令，录像才能正常播放下去。

Q：如果一段11分钟的录像之间有了50000次续录，岂不是会出错？如果按这样计算：11分钟的录像中间续录了50000次，那么用于续录的存盘文件在一秒钟内被读取了75次，这意味着什么呢？

A：理论上模拟器一秒钟内最多只能有60帧，大于这个频度的动作是不被承认的。也就

是说每秒 75 次读取的动作只可能承认 60 次。然而实际上续录并不是一个被固定用于每一帧的动作，它的作用是在指定的录像地址进行重写，至于重写的次数不是由时间来定而是视具体情况而言，所以理论上续录的次数可以无限大。

举个例子，比如在 FC 游戏《超级马里奥 3》的 1-2 关开始处，那里只有 4 秒的时间，但有人用了 2000 次重试（也就是续录）才成功，这并不意味着存盘文件在一秒钟被读取了 500 次。

续录的真正作用在于，当你在游戏途中出了错，而你并不需要完全重新开始游戏和录像，这时候在犯错的时间点之前采用续录，能够让游戏在重读继续进行和录像。

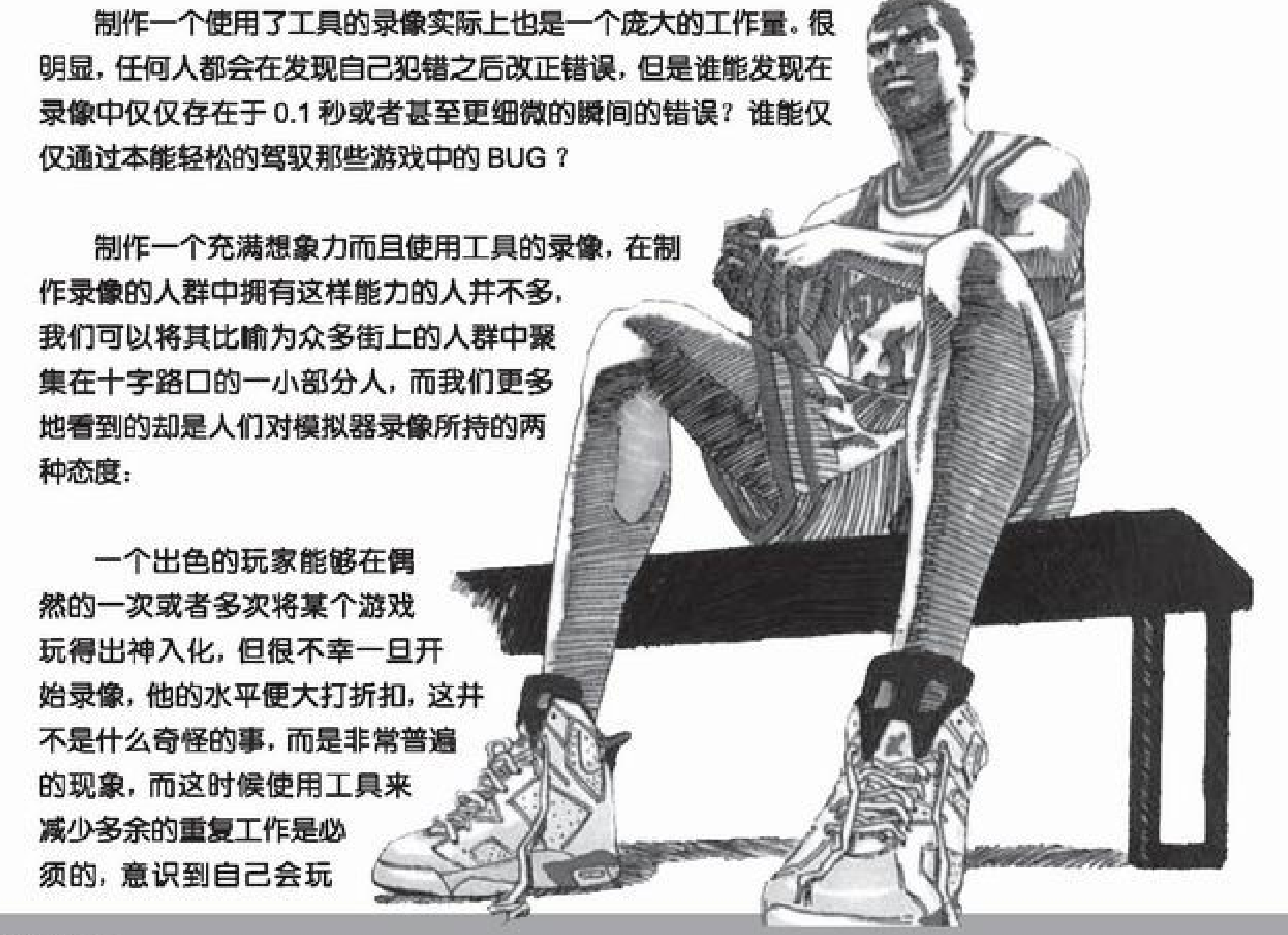
中级 FAQ

Q：如果使用了工具，录像不是变得过于简单了吗？

A：简单的回答：要达到完美并不简单。

没错，使用了工具可以让游戏录像变得简单，但是我们并不单单是在“玩”游戏。录像的目的，是为了在最高难度下对“完美”尽可能的尝试，这其中包括“在近乎矩阵的难度下绝妙的操作”、“抓住每个连制作者都没有想象到的细节”等等……录像的真正目的就在于对完美的探索。

在这个前提下使用某些工具，在某种意义上，“游戏并没有被改变”。



制作一个使用了工具的录像实际上也是一个庞大的工作量。很明显，任何人都会在发现自己犯错之后改正错误，但是谁能发现在录像中仅仅存在于 0.1 秒或者甚至更细微的瞬间的错误？谁能仅仅通过本能轻松的驾驭那些游戏中的 BUG？

制作一个充满想象力而且使用工具的录像，在制作录像的人群中拥有这样能力的人并不多，我们可以将其比喻为众多街上的人群中聚集在十字路口的一小部分人，而我们更多地看到的却是人们对模拟器录像所持的两种态度：

一个出色的玩家能够在偶然的一次或者多次将某个游戏玩得出神入化，但很不幸一旦开始录像，他的水平便大打折扣，这并不是什么奇怪的事，而是非常普遍的现象，而这时候使用工具来减少多余的重复工作是必须的，意识到自己会玩

得完美和真正自己控制完美出现的时机完全是两个不同的级别。

一些挑剔的观众会说：“我们希望看到没有使用任何工具的录像！”现实的说，没有人在制作录像的时候不犯错，这类录像出现的几率非常小。然而不要把使用工具和作弊联系在一起，正是由于工具的辅助作用，不少游戏的潜在或隐藏玩法才被发觉，工具辅助并不等同于可耻的作弊。

Q：为什么会有模拟器录像的产生？

A：当一个小孩在生日当天收到一份礼物，这份礼物是一个精致的盒子装着的贵重玩具，那么这个小孩很可能会对包装的盒子更感兴趣而不是里面的玩具，这便是人类的创造力在起作用。

模拟器录像的意义便可以用上面的比喻来表达，与其沿着别人设计好的路走下去，不如用自己的双脚开辟属于自己的道路。而不是整天听着周围的人对自己说：“你不行！”就像小孩一样：)

高级FAQ

Q：使用工具辅助的快速录像是假的吗？

A：假的指的是一个本来声称是什么的东西实际上却不是，比如一个玻璃制成的宝石，就不是钻石，或者说是假的钻石。

如果一个使用工具辅助的录像作者并没有声称他的这个录像并没有使用辅助工具，或者没有说这是即时完成的录像，那么就不能说这个录像是假的。

Q：使用工具辅助的快速录像是作弊的吗？

A：对于作弊可以从两点来考虑：是否使用了外部输入的作弊设备？是否故意的违反了规则？

在使用工具辅助的快速录像中，确实存在某些不规则的修改。游戏是通过人设计出来的，设计者肯定在制作途中考虑过做为玩家的人们的游戏水平极限，使用工具辅助就是以达到甚至超过这些极限为前提的，比如，没有谁可以在一秒钟内连打某个键 30 次，但连发功能就能轻易实现这一切。

但是模拟器录像并不会欺骗观众，录像的作者一般都会在录像的描述信息中清楚地注明他是怎样制作



这个录像的，所以这并不是作弊的行为。当然如果观看者并没有仔细看说明，或者有第三方将内部说明文件篡改再发布，那就是 Lamer 的行为在作怪而不是作者的问题了。



至于规则，使用工具辅助的快速录像是不可能遵从即时录像的规则的，它们有着自己的规则，也正是基于两者基于的规则不同，只见无法进行比较。但有一点可以肯定的就是，如果使用工具的录像成绩连即时录像的成绩都达不到，那么该录像绝对是失败的。

虽然不同的录像有着不同的规则，但是无论是什么类型的录像，都会有相同之处，最基本一点就是录像所采用的游戏 ROM 肯定必须是没有经过修改的，录像制作者不允许使用修改过的 ROM，也不能手动 Hack 游戏的各种内容。模拟器录像的目的就是展现在真实游戏中很多人所无法预料到的操作，就像一个完美的人在玩游戏一样，当然这类人是不存在的。

Q：使用工具辅助的快速录像经过了编辑处理吗？

A：使用工具辅助的快速录像有些经过了 16 进制代码的内部输入编辑，但视频录像是必须保证绝对没有经过编辑的（录像的图像声音等元素）。录像的输入指令可以通过 16 进制编辑来修改（还需要很高的编辑技巧），当录像文件经过编辑之后，会自动生成记录。

通过这些记录和以上一些有限工具的综合辅助，人们不难分辨这个录像是玩出来的还是改出来的。



神佑擂台

峨眉山/zj /文
Taka /栏目编辑



生化危机2
BIO HAZARD 2
LEON A
最速通关挑战篇

前言：本文重在讨论如何最速通关，各人打法不一，有更高境界者欢迎来信切磋。

编者：各类录像赏析文章均可发信至杂志邮箱作为投稿之用。

选择NORMAL，游戏开始，BIO HAZARD 2。



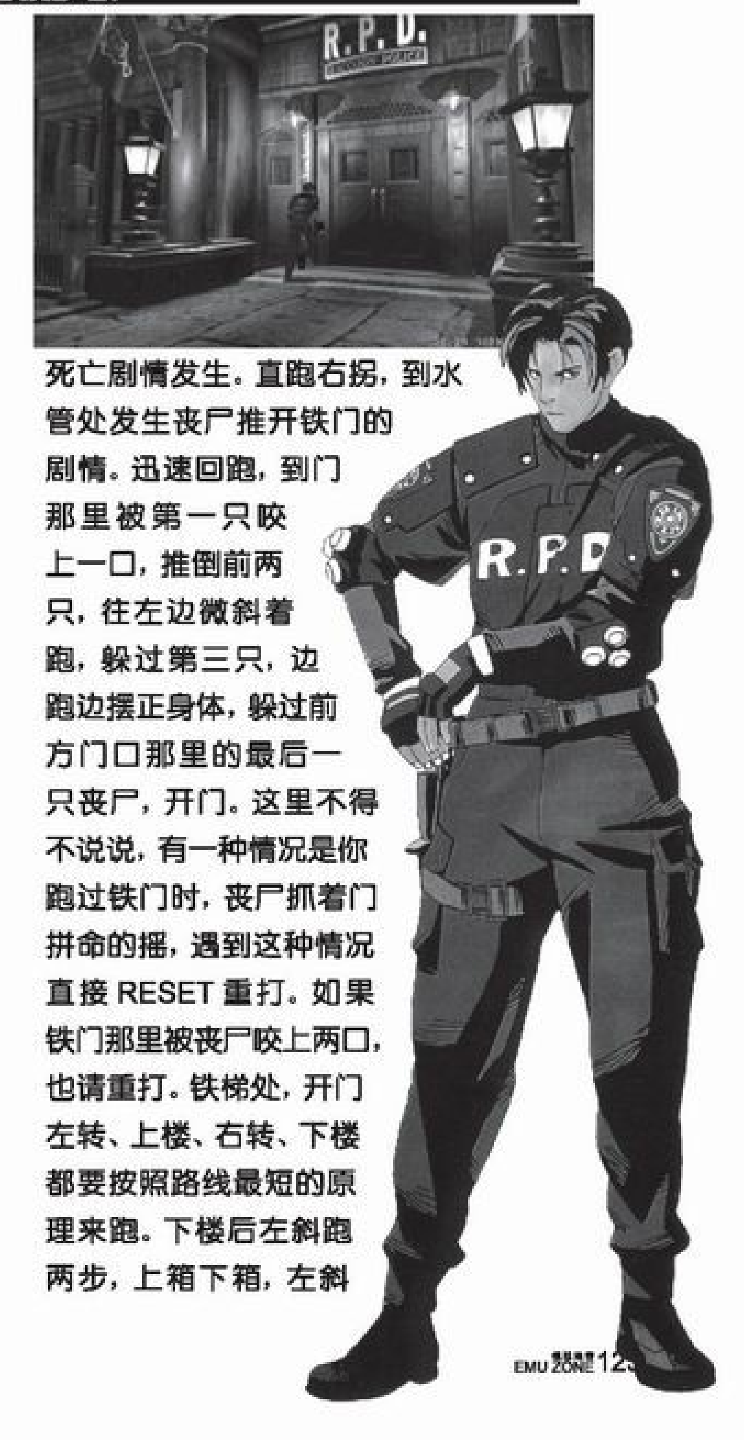
大街

出来直跑，再右向转过前三只丧尸，离第四只一定距离时，左向从他身后穿过奔向左边的巷子。运气好时，左巷里没有丧尸，运气不好时有一只，绕过然后开武器店大门。由于要节约时间，这个场景的



操作以不跑上右边的水泥地面为准，左巷有丧尸时最好重新打。武器店内，没啥好说的，注意剧情完前直接按右斜上，绕过那个胖店主，微调一下，以直线最短路线跑去开门。开门时一直按着上加跑，店主





死亡剧情发生。直跑右拐，到水管处发生丧尸推开铁门的剧情。迅速回跑，到门那里被第一只咬上一口，推倒前两只，往左边微斜着跑，躲过第三只，边跑边摆正身体，躲过前方门口那里的最后一只丧尸，开门。这里不得不说说，有一种情况是你跑过铁门时，丧尸抓着门拼命的摇，遇到这种情况直接RESET重打。如果铁门那里被丧尸咬上两口，也请重打。铁梯处，开门左转、上楼、右转、下楼都要按照路线最短的原理来跑。下楼后左斜跑两步，上箱下箱，左斜

向前跑然后贴右边的墙直跑，所有丧尸无视，开门。左转圈跑过，开公交车门。左前跑一步，连开3枪解决掉地上的女丧尸（运气不好时要5枪，概率极小）。再前跑两步，3枪打倒前方的丧尸（运气好时两枪打倒）。跑过，开车门。开门时，一直按着左键，LEON左转一个身位时直跑，跑过左方那个丧尸后向左面跑弧线，开门。右转半个身位跑过草地，左转开警察局大门。以上过程请尽量按跑动路线最短的原理来进行，后面不再提醒。



剧情、直跑下阶梯，左跑开左数第2道门、剧情。回到大厅后按右键，LEON转过半个身位后沿办公桌跑，按调查键在电脑上使用ID卡。左转半个身位，左跑，开左数第一道门。前跑，略微向右一点，躲过障碍。左向开门。直跑贴墙右拐，第一次遇舔食者，前跑再左跑躲过，开门。前跑右拐开演讲厅的大门。直跑，屏幕切换前左拐跑进内门再右拐于壁炉前，打开状态栏以最快速度卸下手枪，使用打火机，剧情后前走一步取下红宝石（注意不要跑，这个时候走比跑达成的速度要快）。左转，跑出内门后沿右边的通道跑，左跑开门。右跑、右跑、左跑开门。前跑撞到墙后再左向跑能成功躲开两丧尸，随即上二楼。跑到左边的茶色雕像旁推之，注意听雕像磨地的声音，上推3



声然后跑到雕像左边，往右边推到墙边，再推到地面上有标记的地方，跑动开门。左转90度。直跑开门。直跑两步向左划个弧线到克瑞斯桌前调查取得日记，迅速取消，得到独角兽徽章。剧情后直跑开门。右转90度前冲，开门。划小弧线，推动银色雕像，数3声。然后往左推9声。最后上推两下将雕像推到标记上，红宝石掉下，不要去捡，



往左跑返回一楼。下楼后朝左边略走两步，从前方的丧尸背后穿过，开门。原路返回警察局大厅。途中，第一次窗口伸出的手，在路的中部前冲可轻松跑过。第二次伸出的手，跑到中间听到手伸出的声音时迅速贴左面的墙跑过。舔食者没难度，从它的右面跑绕过就行了。在女神像前放徽章的时候可以不用跑到位，稍微左边一点就行，取得警察局钥匙后返回，进入有舔食者的那间房间，先笔直前跑，在镜头切换第2下的时候就往左边的墙上撞着墙跑，直到跑到墙角处，这时候就会看到舔食者飞起出必杀，你





前跑转　　弯向右边跑再开门就行了。绕一个U字型推动凳子到底，上去前走一步取得手摇把，右转走一步下来，U字型开门离开。出门右跑开门。一路跑再开次门，和前面相同的方法，躲过丧尸来到2楼。取得第2块红宝石，出门左转90度后直跑可躲过前两只丧尸，到左边通路看到第3只丧尸探出的手时，微微右拐一下，再左转直跑就能躲开，开门丢弃钥匙。

左跑再右跑开门（注意不要跑到那群趴着啃肉的丧尸中间去了）。右转90度，跑上楼梯。左跑到拐角处再左跑，踏空地板掉下去。前跑微左，按开书架。出门左边两个书架依次按右，奔回掉下来的地方，在附近墙上拿到第一枚国际象棋。跑出书架附近的门，右转直跑开大门来到大厅二楼。左跑右跑右跑躲过两只丧尸，开对面的的门。进入后直跑微左，开门。再开右边的门。前跑，左转，右转再左转乌鸦无视，开门。右跑，下楼梯。读盘时一直按着左上跑不放，出来后会直接从两丧尸中间穿过去。然后贴左手的墙从路灯杆的内侧跑过。开前方的门，取得转轮。返回时同样从路灯杆的内侧躲过丧尸。然后贴楼梯向前直跑，刚好可以从女丧尸身边跑过，不被啃到。上2楼，水塔前使用转轮，退出。原路返回，躲过乌鸦通路。开门后斜跑贴左手墙直跑



躲过第一只丧尸，右拐躲过第二只丧尸，开直升飞机头旁边的门。右向斜跑，把红宝石安在右边的壁像上，再跑到左边的壁像前安上红宝石，左转90度取得警察局钥匙，随即右转180度，取得国际象棋。出门左转90度直跑躲过第一只丧尸，在拐角处略等一下，从第二只丧尸的背后跑过，开右手的门。迅速开一次道具箱，将小刀放在里面



（这也是流程中唯一一次使用道具箱），出门。丧尸从背后跑过就行了，没难度。直冲中路按下开关，顺楼梯下楼。右向跑，开右数第2道门。再次开门后躲舔食者的方法同前。跑到有楼梯的房间，开门后右走几步，等机会，从女丧尸的背后跑过，开门。这里是难点之一，原地右转约20度，看到前方第二只丧尸走第3步后迅速向前跑到底，再左转一个弧线到门处，开门。直跑进左前方的门，马文丧尸化事件发生，剧情中一直按着右下不放，剧情结束后会后退一步，马上前冲取得办公桌上的警察局钥匙，向左绕着丧尸马文跑一圈躲过，开前面剧情锁上的门回到警察局大厅。

右跑上台阶，开没进过的小门。左斜跑，开门，直跑，镜头切换第一次后向右偏一点点再直跑可躲过所有丧尸，开左手的



门，穿过走廊下楼梯。左斜跑再直跑穿过通道，撞到对面的墙后再右向直跑，可躲过扑上来的丧尸犬。开停车场的门，直跑，帮ADA推车，开门。顺通道跑，开左边的门，直跑，遇到本的剧情。捡起右边柜子上的铁勾，返回开左面狗房的门。直跑再右跑，在



地上的井盖处使用铁勾，取消后前走一步下楼梯，穿过通道躲过蜘蛛上楼梯，开正前方的门，把身上的两枚国际象棋安在对面的面版上。返回开门，角色切换为ADA。直跑开门，躲过两只丧尸犬，开左边的门。直跑偏右，下台阶推箱子，听箱子摩地面的声音，对右前的箱子前推7声，中间的箱子右



推两声，左边的箱子前推两声，原路爬上台阶，打开蓄水开关，通过箱子跑到对面取得警察局钥匙，返回ADA开始行动时的地方，躲第2只丧尸犬注意从它的左侧跑过就行了。



角色切换为LEON。转身后前跑一步，捡起地上的钥匙，一路返回停车场前初次遇到ADA前的通路，左拐直跑撞到前面的墙后，贴墙向前跑，可躲过使出必杀一击的舔食者。然后爬上通往1F的楼梯，右拐开门，取得内部的麦林手枪，出门。返回有密



码箱的办公室，直跑右转进小门，贴左边的墙跑可以不被地上的爬尸咬到，然后前跑开门，左拐30度，目测右边的丧尸走出足够大的空挡后从右边跑过去，直跑再右跑躲过所有丧尸，开门。贴左边的墙前跑，距丧尸两个身位时停住右转90度，当丧尸做出攻击态势后从它的左手边跑过，然后一



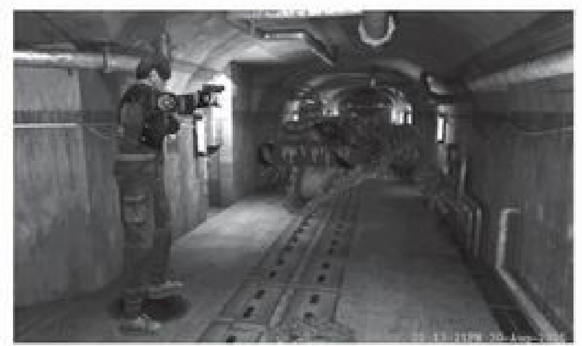
直前冲，镜头切换到可以看见第2匹丧尸后以S型路线躲过，开前方的门，丢弃钥匙，捡左前方的国际象棋，返回开门，舔食者无视，右转45度，前冲刚好从前方的丧尸右手边跑过，开门。左跑一个弧线，用打火机给壁炉点火，按中、右、左的顺序按墙上的开关，前跑左拐捡地上的齿轮，开门。回去时同样从丧尸体右面跑过，再拐角处从女丧尸体的背后跑过迅速左跑躲开前面的丧尸，最后一匹丧尸，贴左面的墙跑过，开门。丧尸群靠右边的墙一点向前跑就能躲过了，开门。警察局大厅，通过中路的楼梯上到2F，左跑，舔食者无视，开左手的门，上楼梯，左跑，开右手的门。左跑开门，右跑在孔洞处装备麦林手枪，使用把手退出，上楼梯，装上齿轮，按开关。前跑取得最后一枚国际象棋，从垃圾通道滑下，跑到监狱。本死亡剧情后跑到安放国际象棋的那房间，在要过桥的时候BOSS出现，原地举枪，麦林连扣7下，摆脱掉身上的“负担”跑到面版前安放最后两枚国际象棋。开门前跑，与ADA一起打开下水道通路的大门。



下水道

前跑，爬上坎去开门。前跑向右S型下电梯，剧情，角色切换为ADA。沿安妮逃跑路线追之。剧情结束后前跑左跑下右手的楼梯，剧情，角色切换的LEON，开ADA开过的门下坎右跑左跑开门，上左边的坎开门。右跑再右跑在孔洞前装备小手枪使用转轮，跑到对面的孔洞处再使用一次转轮，开门前跑左跑左跑，发生变异鳄鱼袭击事件，回跑，将墙上的氧气瓶按下，后退一点等待，鳄鱼用嘴咬着氧气瓶后迅速将氧气瓶打爆。跑到刚才鳄鱼出来的门前，先按墙上的开关再开门，奔向对岸的ADA。上





坎后 ADA 包扎剧情（加满 LEON 的血，如果是 POISON 状态同样会恢复正常）。剧情上楼后，前跑左跑再左跑上去捡尸体上的鹰之硬币，跑到安妮被打下去的位置墙上的孔洞处使用转轮，从停下转页的排气扇洞里返回，下梯子后右跑上坎，捡右边那具尸体上的狼之硬币。下坎左跑右跑开



门。前冲到右方面版上安放两枚硬币，从收起的水帘处开门离开。直跑再右跑开门。直跑右跑按开缆车右边的开关，再从缆车的左面上车。BOSS 用小手枪一枪一枪的打，十分简单，注意掉下灰尘的地方就是下次它要攻击的地方。剧情后转身开门。左上跑，捡地上的武器柜钥匙，再返身开前方的门。



直跑右转，镜头切换能看到前方的丧尸后小手枪连扣三枪将其打倒，跑过开门。直跑，左跑，看到前方的丧尸体后先停一下，等它做出攻击动作时顺势从右边跑过，右拐后的第 2 批丧尸也如法炮制。上梯子后捡台子上的麦林子弹和门口橱柜里的急救







药，开门出去。进升降车，跑到内部捡麦林子弹和挂在墙壁上的钥匙，返回，在操作台左面装备好麦林枪组合好子弹，使用刚刚得到的钥匙。ADA 受伤剧情，出门，下坎，左跑 BOSS 战。它跳下来的时候先扣一枪麦林，再转身跑到刚下来的坎处向 BOSS 不断开枪，把这里扛过，BOSS 的攻击力不高，放心。不要进入状态栏加子弹，让角色自己加更节约时间。打倒 BOSS 返回升降车内，到达研究所。



如果刚才被打成 CAUTION 状态就捡左面的绿草补血，捡桌上的麦林子弹出门。右转，开门，先进左手的蓝门，开门后，跑向左边，开左边墙上的门，在冷冻库中取得

保险丝，转身在对面仪器上使用，作成主保险丝。原路返回分支路口，使用主保险丝，然后进红门。开门后前跑，按开墙上的开关，从左侧那只植物的右边跑过开门。右转 90 度，前跑下楼梯。右拐一个弧线开门。左跑左跑再左跑硬闯过所有舔食者，开正前方的门，可能要受点伤。顺路跑，开右边的门，前跑左跑开门。右转进自动门，从左侧的铁栏杆内跑过，第二道自动门打开后偏左跑过第二只丧尸，直跑在跑过第 2 张桌子时贴桌子左拐取得 UMBRELLA 的 ID 卡，原路返回，在躲回路上的丧尸时注意左拐一下就行了。打开两道自动门后开右面的武器柜子，取得麦林加强组件。原路硬闯过舔食者，从巷道里植物的右侧躲过，返回蓝门里，直跑刷开前方的门。左跑几步举枪麦林 1 发，打死前方的丧尸，打开开关，回身左跑，打死 3 只丧尸后取得架子上的 MO 碟，出门，剧情后向红门进发，ADA 掉落剧情，左转身直跑开门，从左面跑过植物开门右转前冲下楼梯。弧线开门，左跑，遇到第一只丧尸用麦林打死，如果此时麦林枪子弹为 0，就把组件和枪给组合了，一下就多出 8 颗子弹，左跑，扣死第二只丧尸。从最后 3 具高度腐烂的丧尸中间冲到右侧的门口，使用 MO 碟打开门，跑进右边的通道开门。直跑按动偏右墙上的开关，打最终 BOSS，一开始便跑到 BOSS

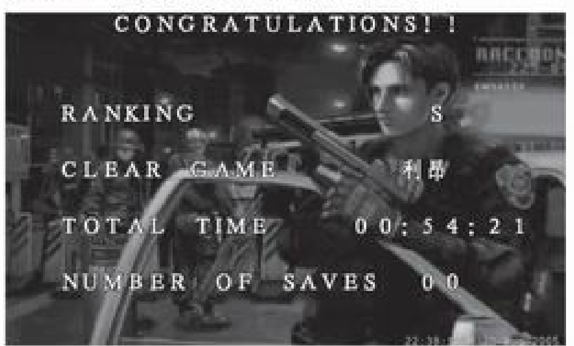






的右侧面，加强麦林连开 4 枪，BOSS 变身，在原地扣一枪后 BOSS 跳跃，找机会再打 BOSS5 枪就能解决它了。如果被第二形态的 BOSS 咬成 CAUTION 状态就用急救药吧，剩下的事情就是奔向脱出地点欣赏你的通关时间了。

后记：本流程配有录象，在 WINDOWS XP 下用屏幕录象软件录制的，采用的是 PC 中文版的正常模式，敌人的攻击力和位置与 PS 版无区别。



土豆 /文
cotolo /栏目编辑

SONY

索尼的游戏帝国

SONY

SONY已经无人不知无人不晓的品牌

人们可以不知道任天堂，可以不知道世嘉，但绝对不能不知道索尼。曾几何时，SONY这四个字母成为人们追求的一种时尚。索尼带来的革命是巨大的，从随身听到电视再到录像机，从电影到音乐再到游戏，索尼的电子帝国越发庞大起来，甚至改变了人类的历史。游戏业的索尼，已经站在业界的最高峰， PS2电视游戏机的热销依然在继续。2005年5月，索尼发布了下一代游戏主机PS3，PS3采用全新的蓝光DVD和CELL CPU，功能异常强大，这是继PS、PS2、PSP后，索尼投入游戏业的又一颗重镑炸弹。

创造奇迹的索尼

由零开始

相比较于其它企业，索尼的历史并不长。一个不足百年的企业能创造出这么大规模的产业集团，不能不说是一个奇迹。

1945年8月，日本宣告战败投降。此时的日本国内受战争影响，各种生产物资极度匮乏。这是一个百废待兴的年代，一名叫井深大的年轻人觉得自己施展抱负的时候到了。井深大出生于1908年，从小就喜欢各种电子产品，在学生时代，他就以“动态霓虹灯”获得巴黎万国博览会优秀发明奖。1933年，井深大从早稻田大学科学工程学院毕业。井深大一直觉得电子产品有着极为广阔的市场。1945年10月初，他租下了靠近东京的一座木质建筑，成立了名为“东京通讯研究所”组织。这座建筑因为被炮弹击中过，有着坍塌的危险，井深大却和七名工程师安下身来，开始了自己的梦想。后来，一位叫盛田昭夫的热爱物理学的年轻人也加入进来。在井深大和盛田昭夫的努力下，1946年5月，“东京通信工业株式会社”正式成立，致力于民用消费电子产品的开发与制造。

公司刚开始可谓步履艰辛，资金来源只是井深和盛田的个人资产而已。他们首先将目光投向了饮食相关产品的研制。电饭煲、面包机、烤炉，虽然产品众多，但没有一样获得成功。不过凭着两人对生活的



细致观察，制造了一种电气座垫，销量出乎意料的好。当时，井深看到驻日美军租常用的娱乐设备是收音机，于是产生了生产收音机的想法。从电气座垫所获得的现金，被全部投入到短波天线的研究中。这是种收音机的辅助配件，装上它之后，普通的收音机就可以接收短波广播。短波天线获得巨大的成功，由此坚定了两人的信心。

技术当先

短波天线虽然获得成功，但井深大和盛田昭夫却决定将收音机的研发暂时放一放。当时在日本国内，已经有不少厂商开始生产收音机。井深决定另辟蹊径，他看好的是刚刚上市的录放音机。1950 年，日本第一台国产的录放音机由索尼制造出来。由于成本的缘故，这种 G 型号的录放音机的定价达到了 17 万元，而当时普遍人们的薪水还不到 1 万日元。盛田决定向大的企业公司推广 G 型录放音机。第一个大客户是法院，用途是用于法庭录音。法院向索尼一下定购 20 万台 G 型录放音机，令盛田欣喜不已。



当时的收音机体积非常庞大

井深并没有完全放弃收音机的研发，他看好的是小型收音机市场。当时半导体刚刚投入民用，以往采用真空电子管技术的收音机体积都很大。1953 年，索尼取得美国方面半导体制造授权，并投入大量资金进行小型半导体收音机的研制。1955 年，索尼完成了日本第一台半导体收音机 TR52。虽然比世界第一台半导体收音机晚了一年，但索尼的 TR52 无论从性能还是外观都要好于对方产品。TR52 的体积相比与以前的收音机大幅度缩小，甚至能放到口袋里，一时间成为上班一族流行的随身携带品。当时日本的大街上随处都可以看到拿着 TR52 一边走路一边听广播的年轻人。



公司产品规模日渐壮大，井深和盛田都想取一个响亮的品牌名称，象 NHK 一样，让人过目不忘。“SONNY BOY”（可爱男孩）一词在当时非常流行，而索尼自行研发的录音带名称为“SONI-TAPE”，井深和盛田决定以 SONNY 作为公司的品牌名称。后来有员工表示不易于发音，又将其去掉一个“N”，由此“SONY”品牌正式诞生了。第一个采用 SONY 品牌的产品是 TR52 收音机。借助收音机的热销，SONY 渐渐被越来越多的人认识。1958年，“东京通信工业株式会社”正式更名为索尼株式会社，总部设在日本东京。这，仅仅是刚刚开始而已……

借助着在收音机和录放音机的先进技术，索尼一下跃为当时日本电子企业中的领头羊。井深和盛田深刻的认识到，要在竞争中保持不败，必须要时刻挖掘最新消费热点，紧跟时代脚步。

打造世界第一品牌

索尼的WALKMAN开创了新的流行之风

索尼的MD随身听风靡一时

索尼制造出世界第一台CD播放机

1955年和1957年，随着TR 55和TR 63收音机的热销，索尼已经成为电子产品类的大型企业。1960年，索尼正式在美国设立分公司，稍后在欧洲设立销售公司，井深和盛田的梦想正一步步变成现实。

上世纪60年代，索尼认为彩色电视将会在家庭中普及，将大量的资金投入到电视显像管研制上。显像管的研制耗时耗力，几乎拖跨索尼。但最终，单枪三束彩色显像管终于问世。这款历时7年研制的产品被索尼正式定名为“特丽珑显像管”并迅速投入到生产中。虽然早在数年前，美国就有公司开始制造彩色电视机。但索尼还是凭借“特丽珑显像管”站在了电视领域的前沿。

将收音机小型化后，索尼觉得录放音机的携带化将会是大势。1979年7月，索尼推出了世界首台携带型的录放音机，并为其取了一个古怪的名称“WALKMAN”。此后WALKMAN成为音乐随身听的代名词，索尼其后推出的磁带机、CD、MD等都带有WALKMAN字样。截止到1998年，有数据显示，WALKMAN系列产品的销量达到了惊人的2.5亿部。

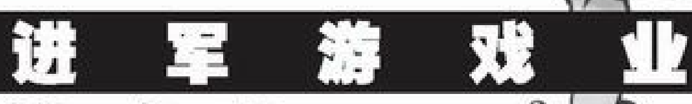
索尼创造了无数的第一，而且是世界第一。世界上第一台用于商业广播的磁带录像机、第一个家用磁带录像机、视频电视、视频普通摄像机。索尼已经成为技术的索尼，一家能够影响全世界人们生活习惯的公司。

娱乐帝国的梦想

1980年，索尼推出了BETA制式的录像带，期望以此统治录像机市场。然而BETA录像带遭到了VICTOR公司开发的VHS制式录像带的顽强抵抗。因为VICTOR旗下有着众多的电影和音乐版权，VHS录像带有着大量的片源，并得到了松下等公司的支援，因此轻易战胜了索尼的BETA录像带。但索尼依旧依靠在自身强大影响力，让BETA成为被电视台广泛运用的录像带格式。BETA录像带的失败让索尼认识到了只有技术不行，还需要依靠软件。此时的索尼社长已经换为大贺典夫，曾经担任过音乐指挥时年52岁的大贺觉得索尼需要变革。

索尼觊觎的不仅仅是消费电子行业的霸主地位，其野心在整个娱乐界。早在1968年，索尼同美国的CBS成立了CBS SONY，开始涉足流行音乐领域。仅仅是音乐远远不够，1989年索尼正式并购美国哥伦比亚电影公司。哥伦比亚的在1924年成立，比索尼的建成时间还要早，是美国的七大电影公司之一。这个价值60亿美元的并购案是当时日本公司对美国公司最大的一笔买卖。索尼正式看中了哥伦比亚拥有的大量电影版权和优秀的电影制作队伍。而哥伦比亚电影公司亦没有让索尼失望，甚至一度成为索尼盈利最佳的部门之一。国内观众耳熟能详的《卧虎藏龙》、《功夫》都是由哥伦比亚投资拍摄。

音乐、电影之后，索尼又着眼游戏领域。



双赢的合作

游戏是20世纪70年代新兴的娱乐产业。索尼也看到了游戏行业的巨大利润。一方面游戏行业的快速增长让索尼垂涎不已，另一方面，由于对游戏毫无经验，索尼不敢冒然涉足。1983年，任天堂的家用电视游戏机FAMICOM（FC）发售，很快成为日本家庭必备的娱乐用机器。索尼也成立了专门的游戏部门，为FC开发游戏。索尼在游戏开发上并没有投入过多，所生产的游戏质素平平。这固然与索尼家电厂商的身份有关系，不过更重要的是，索尼的野心并不在游戏开发上面。



终于，机会来了。世嘉在1988年末推出了真正的16位家庭游戏机MEGA DRIVE（MD），一下子走在了任天堂的前面。任天堂也在加紧研制基于16位CPU的游戏机SUPER FAMICOM（SFC），但在技术上却遇到了诸多的难题。索尼为任天堂提供了SFC整体系统程序的支持，其中最重要的是音源技术。MD采用了FM音源，任天堂想在SFC上采用更加先进的PCM音源，索尼音频技术一直在业界处于领先。1990年11月推出的SFC虽然比MD的

推出晚了两年，但还是凭借 PCM 音源和硬件回旋等功能以及强大的软件攻势战胜了 MD，索尼功不可没。

日本电气公司 NEC 也推出了自产的电视游戏机 PCE。当时日本的电脑都是 NEC 公司制造的 PC98 系列，任天堂为了控制软件商，决定 SFC 的开发用机不使用 NEC 电脑。索尼公司制造的 NEWS 工作站成为任天堂的首选。与 NEC 不同，索尼的定位是家用电器，电脑一直是其薄弱的环节。NEWS 工作站硬件成本高、使用复杂。但任天堂毕竟有左右形势的能力，最终 SFC 的开发用机全部采用索尼产品，单台机器费用从 FC 时代的 350 万日元上涨到 700 万日元，这些多余的利润自然进入了索尼的腰包。

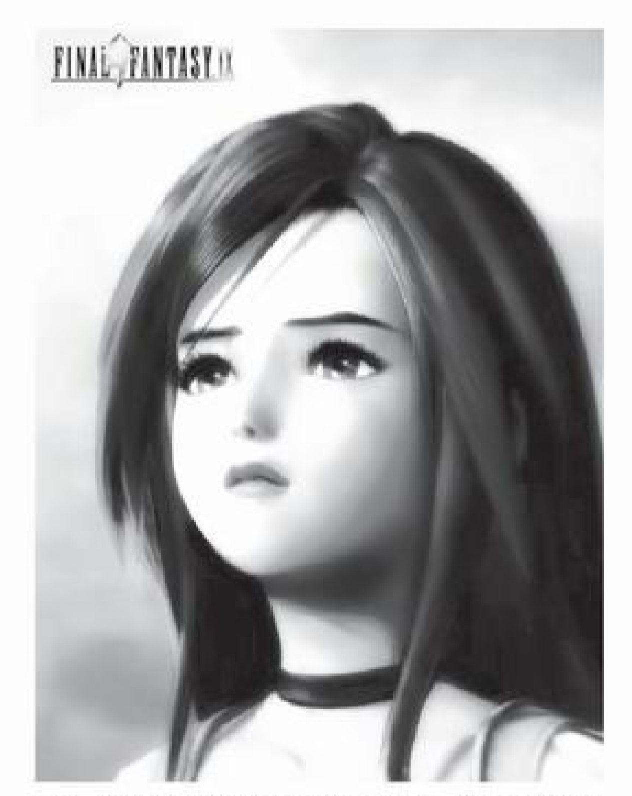
索尼和任天堂的合作可谓是双赢，任天堂获得了技术支持，索尼卖出了自家产品。

CD-ROM为游戏业带来革命的



CD-ROM 最后成为统一标准

20 世纪 70 年代末，索尼投入大量财力进行 CD 光盘的研究。索尼认为体积小、容量大的光盘必将成为未来存储的趋势。1980 年 3 月，索尼推出世界首张 CD 音乐光盘，并在同年推出 CD 音乐播放机 CDP-101。当年年底，就有 100 多张 CD 音乐光盘问世，标志着光盘时代的到来。而且仅仅用了 4 年的时



间，CD 音乐光盘就战胜了 LP，成为主流的音乐播放媒体。最初，索尼开发 CD 光盘的目的只是来播放音乐，后来索尼的技术人员发现用 CD 光盘存储计算机数据同样可行。1985 年，索尼联合飞利浦等厂商联合制定了 CD-ROM 标准，CD 光盘被正式用来存储计算机数据。

一张小小的 CD 光盘却能够储存 650M 的大容量，CD-ROM 对当时还采用软盘和磁带机为存储媒体的计算机行业来说无疑是寒夜中的一盏明灯。随着数据量的日益增大，传统的存储媒体已经远远不能适应人们对高数据量的要求。CD-ROM 风潮波及到了游戏业。当时的游戏机还采用卡带存储游戏，容量小而且成本高。PC-ENGINE（PCE）是第一部采用 CD-ROM 作为外设的主机。靠着 CD-ROM 带来的大容量，PCE 推出的《天外魔境》等几款游戏，它们有着 CD 般音质，以及大量的语音和动画片段，这是游戏卡带所不能想象的。

世嘉也不甘落后，开始秘密联系索尼开发 CD-ROM 机器。掌握着 CD-ROM 关

键技术的索尼虽然表面上与任天堂保持良好的合作关系，但还是私下帮助世嘉完成了 MD CD-ROM 的开发。1991 年 12 月 20 日，世嘉公司正式推出了 MEGA CD，这是 MD 的周边配套机器，需和 MD 游戏机搭配使用。由于当时 CD-ROM 成本很高，因而 MEGA CD 的售价高达 40000 多日元，这也是这款周边没能大规模普及的主要原因。

借力任天堂

早在任天堂和索尼合作开发 SFC 主机时，任天堂就考虑到了 SFC 用 CD-ROM 周边问题。在两家签订的合约书上，索尼采用了不光彩的商业伎俩。根据合约，索尼向任天堂保证为其提供 SFC 用 CD-ROM 的技术资料，并以低价供应 CD-ROM 光驱，但同时索尼获得 SFC CD-ROM 机器的制造权，并且可以自行开发软件。

借由任天堂的 SFC 打开游戏之门，这才是索尼的真正目的。索尼并不甘心仅仅为他人做嫁衣，而是希望象任天堂一样做游戏产业的老大。索尼将协助任天堂开发 SFC CD-ROM 机器的计划制定为 PSX 计划。按照索尼的计划，PSX 是和 SFC 完全兼容的游戏机，PSX 可以使用 SFC 的卡带，但同时也能运行 PSX 专用的 CD-ROM 光盘。当 PSX 市场成熟以后，索尼就会专心推光盘游戏，而将任天堂抛弃。这一切，任天堂都被蒙在鼓里，丝毫没有看出合同的破绽。

任天堂因为 FC 用 DISK 磁碟系统的失利，认为任何的媒体都无法和卡带相比。任天堂虽然早在 1990 年 1 月就对外宣布与索尼合作开发 SFC CD-ROM 系统，但对其并不抱有很大希望，只是借其牵制世嘉和 NEC 而已。最终，索尼的计划还是被任天堂山内社长的女婿荒川实识破。1991 年夏天，芝加哥家电博览会上，索尼对外展出了其自行开发的游戏机“PLAY STATION”(PS)。PS 是一部采用 CD-ROM 的游戏机，并能够兼容 SFC 卡带。在展览会的第二天，任天堂对外宣布将和飞利浦公司合作开发光盘游戏机。飞利浦同样拥有 CD-ROM 专利权，任天堂正好打到索尼的软肋。任天堂同飞利浦合作生产的机器，将有自己独有的 CD-ROM 格式。索尼的 PS 除了兼容 SFC 卡带外，却不能运行 SFC 专用 CD-ROM 光盘，只能运行索尼自己的 CD-ROM 光盘。这样的产品，消费者是无论如何也不会购买的。1992 年 5 月，索尼正式宣布停止 PSX 计划，任天堂与飞利浦的合作也没有了下文，SFC CD-ROM 机无疾而终。

虽然与 SFC 相兼容的 PS 最终没能上市，但索尼还是从协助任天堂开发 SFC 的过程中积累了不少经验，为日后游戏硬件的开发打下了坚实的基础。



争夺游戏业霸主

得以延续的PSX计划

PSX计划该何去何从，索尼内部高层间的争论一直不休。一部分人认为索尼是家电的索尼，不应为作为儿童玩具的游戏机牵扯太多精力，另一部分人则认为，游戏产业前景光明，索尼应该发掘新的利润增长点。负责PSX计划的是一位叫久多良木健的年轻人，他有着敏锐的眼光，同时对游戏行业抱有极大热情。正是他在关键时刻获得了大贺社长的支持，才使得PSX计划得以延续。



PS的3D性能可媲美图形工作站

随着技术的发展，3D技术和CD-ROM成为游戏业的两大热点。采用更大容量的光盘作为存储媒体已经成为各厂商的共识。世嘉和南梦宫等厂商纷纷在街机上推出3D游戏，世嘉的MODEL1更是一款以三维图像处理为指标的街机基板。而在家用机领域，受到机能的限制，还没有游戏机能运行3D游戏。

1992年3月份就曾传出松下开发使用CD-ROM的32位游戏机3DO的消息。索尼和松下在家电领域竞争一直非常激烈，3DO消息的传出，使得久多良木健认识到32位游戏机的时代即将来临。索尼决定开发基于32位CPU的全新光盘游戏机，完全推翻当初16位的构架，名称仍为PLAY STATION(PS)。这是个消息满天飞的时代，关于下一代机种的传言成为各个媒体争相讨论的话题。世嘉也放出话来，MD的下一代机种将基于3D技术。于是索尼决定大幅增强新主机的三维运算能力。

PS的硬件设计显示了索尼超前的前瞻性。PS采用R3000型32位RISC CPU，内存16M，显存8M，使用2X CD-ROM。其性能已可以与当时的图形工作站相媲美，每秒钟能运算36万多边形。另外其它的硬件性能比如1677万的最大显示色、支持硬件透明、24路PCM音源等等，使其站在了技术的最前沿。



与SS针锋相对

直到1994年初，索尼才对外正式公布PS。当年12月3日，PS正式对外发售，售价39800日元。依靠技术上的优势，索尼成功的将PS的价格压制在40000日元以内，而同年推出的世嘉SEGA SATURN(SS)游戏机售价44800日元。本来SS的售价预定在49800日元，后来世嘉的高层得知PS的定价后，不得不临时将SS的价格压低5000日元。随着PS、SS、3DO三款主机的相继发售，次时代游戏大战正式拉开帷幕。

在PS还未发售前，3DO就尽显颓势。由于设计上的失误，3DO只是以影音播放为卖点，而没有考虑三维机能。3DO在美国发售时，定位于家用电器，售价高达700美元，引起大量消费者的不满。在PS和SS发售后，3DO的销售基本陷入停滞状态。

此时的任天堂还处在SFC最辉煌的时期，大作纷纷推出，完全没有感受到新主机的威胁。任天堂只是发表了SFC后继主机的研发计划，但没有放出实质性的消息。而世嘉SS的设计思路上出现严重偏差，在设计中期才将三维性能考虑进去，但当时主机的构架已经完成。最后，世嘉为SS多加入一颗CPU，以提高其三维运算能力。但双CPU的SS不仅性能极难完全发挥，成本更是高居不下。44800日元的售价对SS来说已是赔本卖吆喝。索尼不仅有着研发方面的优势，更有自己的生产线，成功控制住了PS的成本。上天似乎有意在给索尼制造机会。

刚开始，索尼采取了紧跟世嘉的战略。SS降价，PS也跟着降价，当时PS总



世嘉SS先于PS发售

比SS低5000日元，索尼的成本优势尽显。发售半年后，SS和PS的销量先后突破100万台。100万是游戏机硬件销售的一个最低底线，超过100万，就预示着游戏主机已经被消费者接受，有着更大的发展潜力。100万的销量无疑给索尼以极大的信心。1995年底，SS的销量突破300万，PS的销量也达到270万台。

软件致胜

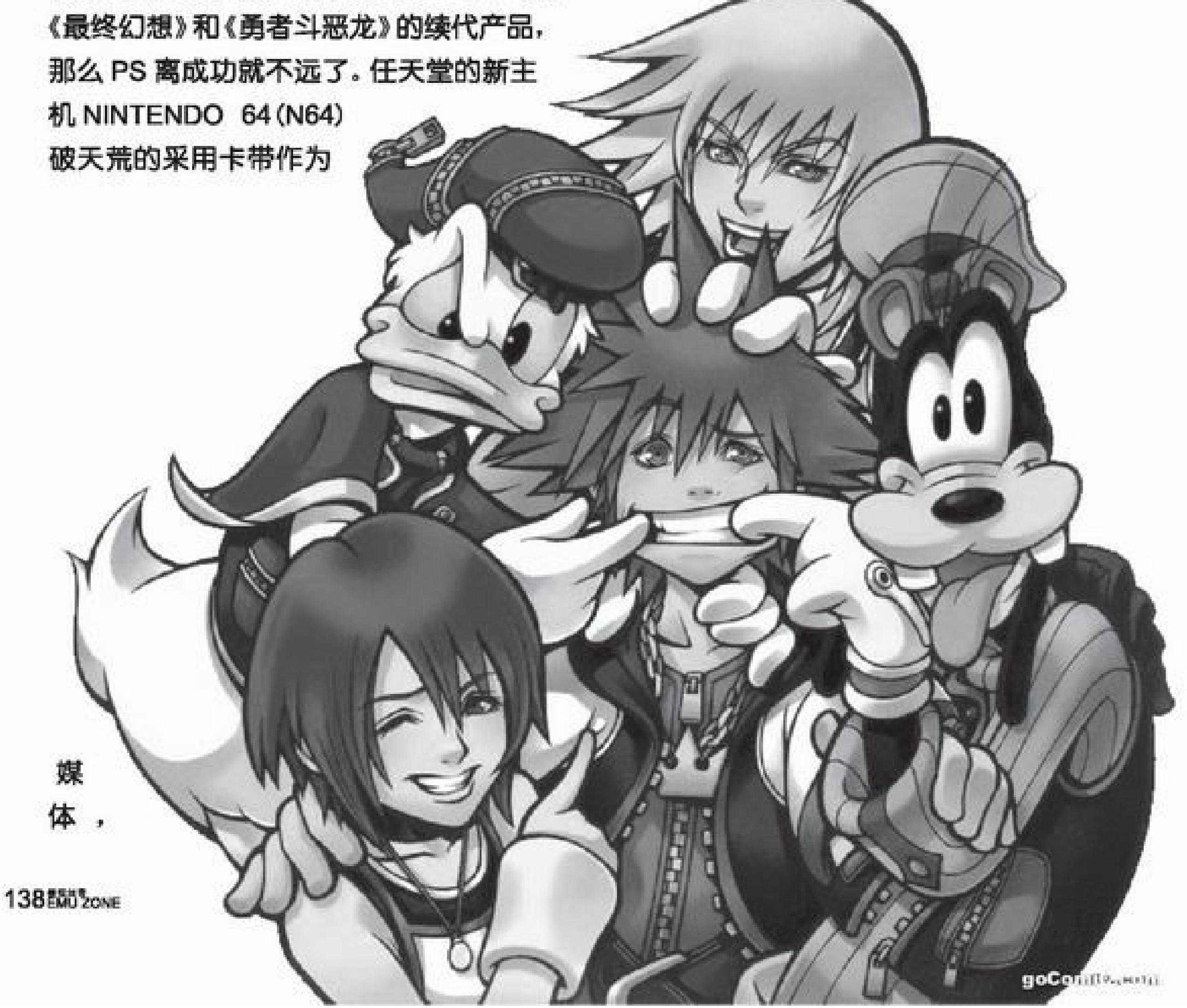
索尼开始酝酿超越世嘉的计划，久多良木健意识到软件是PS的薄弱环节，于是开始同日本各大软件商频频接触。

索尼的口号是“所有游戏在这里集结”，力图打破任天堂时代的软件审核制。索尼欢迎任何厂商为PS制作游戏软件，壮大PS的游戏数量。索尼还采取了一系列鼓励软件商开发PS游戏的措施，比如为小型公

司提供贷款，辅助营销等等。以往 SFC 的卡带都交由任天堂生产，不仅周期慢，数量也不能保证。而索尼拥有数条 CD-ROM 的生产线，能以最快的速度为软件商生产出游戏盘。举个例子，在 SFC 时代，软件商如果发现一款游戏卖的好，需要追加产量，则卡带可能会一个月以后才上市。而 PS 上，追加产量，大概一周左右就可以有新品上市。SFC 时代，软件商必须承诺一定数量的卡带（一般为两万片），任天堂才会进行生产。而索尼，即使订单只有五千片也会进行生产。该举措使软件开发商承担的风险大大降低了。很快，索尼在软件商中获得了较好的口碑。

索尼很明白要想获得成功，必须得需要大型软件商的支持。日本民众最爱好的游戏类型是 RPG，SFC 就是以 RPG 战术才打败了以动作游戏见长的 MD。在任天堂时代，SQUARE 的《最终幻想》和 ENIX 的《勇者斗恶龙》被誉为 RPG 双壁。久多良木健决定把两家厂商拉过来，如果 PS 上出现《最终幻想》和《勇者斗恶龙》的续代产品，那么 PS 离成功就不远了。任天堂的新主机 NINTENDO 64（N64）破天荒的采用卡带作为媒体，发售日一拖再拖，引起了众厂商的强烈不满。SQUARE 认为未来的游戏应该以电影化为主，有着动听的音乐和美丽的 CG，但是想要在容量有限的卡带中装入大容量的动画并无可能。加上 SQUARE 和任天堂的积怨已深，久多良木健趁机开出非常优厚的加盟条件。最终，SQUARE 决定将原定于 N64 上推出的《最终幻想 VII》改成 PS 平台。1997 年 1 月 30 日，《最终幻想 VII》在日本发卖，第二天即突破 250 万份，这也是 PS 赢得次时代战役胜利的重要砝码。

《勇者斗恶龙》在日本号称国民 RPG，影响力比《最终幻想》更甚。世嘉也开始秘密游说 ENIX，希望《勇者斗恶龙》的新作能在 SS 上发售。ENIX 的高层觉得需要平衡业界的力量，也希望能在和《最终幻想》不同的平台上推出新作，以正面和 SQUARE 公司较量。索尼得知这个消息后，久多良木健多次拜访 ENIX 的总部。ENIX 也看



到了SS的销售状况并不理想，于是1997年1月14日ENIX宣布加入PS阵营。与SQUARE不同，ENIX仍然为N64和SS推出游戏，但原本在SS上开发已经过半的《勇者斗恶龙VII》最终决定改换平台，于2000年8月26日在PS上发售，最终销量389万，成为PS平台上销量最高的游戏。

为PS打下江山的还有CAPCOM公司。早在1995年，CAPCOM就计划开发一款以三维技术为卖点的恐怖游戏《生化危机》。游戏计划在PS和SS同步发售，当游戏预备发售之时，CAPCOM遇到了财政危机，并向索尼请求帮助。而索尼的条件就是雪藏SS版《生化危机》。1996年03月22日《生化危机》发售，人们对这种新型的冒险游戏产生了极大的兴趣。软件最终销量129万，对于一个全新的游戏来说很很不错的。而SS版的《生化危机》则事隔将近1年才发售，错过了最佳时机。由于SS的3D机能薄弱，SS版《生化危机》画面远远不如PS版，一时间成为媒体炒作对象，以此路人皆知PS的3D性能要比SS好。

大获全胜

任天堂的N64一直到1996年6月23日才正式发售，此时市场已经是SS和PS的天下。N64采用64位CPU，3D性能比PS更胜一筹。但N64有一个致命的缺点就是仍采用了卡带作为媒体。再加上昔日任天堂的盟友已经被索尼挖走不少，索尼已经做好充足的准备迎接任天堂的进攻。

市场在1997年开始呈现出向索尼一边倒的态势。索尼借助强大的软件攻势，再加上不断的改进产品推出低价格新型号的政策，PS将SS和N64远远抛在后面。至2004年7月12日，PS在全球销量为1亿台，成为游戏史上销量最大的主机。

神　话　重　演

家电化的PS2

世嘉公司看到SS大势已去，只能着手开发下一代主机DREAMCAST（DC）应对PS。1998年11月27日，DC在日本发售。世嘉清楚SS失败的原因，因此新开发的DC有着相当强劲的三维性能。DC虽然采用32位CPU，但能进行每秒300万多边形的演算，相当于世嘉MODEL3街机基版的性能。与此同时，索尼也投入了PS下一代机种的开发，并为之取名PLAY STATION2（PS2）。

DC发售的1998年仍是PS如日中天的时候，索尼认为依



索尼为PS2配备了专门的遥控器

PS2的外观设计趋向家电



基于PS2的硬盘录像机

到了每秒6000万。同时索尼的游戏家电化思想也在PS2上得以实现。PS2不仅外形象家电，更拥有DVD播片功能。另外PS2还能向下兼容PS游戏，更好的保护了玩家的投资。

事实证明索尼的策略是正确的。当时日本的DVD机并不普及，很多家庭冲着PS2的DVD播放功能而购入，一度索尼电子商务网站销售的DVD电影数量超过了游戏。与普通DVD机相比，PS2的DVD播放功能毫不含糊，快进、慢放、阶段回放等该有的功能全部具备。索尼还为PS2配备了遥控器，使用户能使用更方便。向下兼容PS游戏的策略也非常明智，PS2发售之初游戏并不多，而当时PS已经有1000余种游戏。PS2运行PS游戏时，还有画面补偿功能。买回PS2相当于买回了能玩PS2的游戏机+能玩PS的游戏机+DVD播放机，让消费者觉得物有所值。这也是索尼之前设想将PS2打造成家庭娱乐终端的成功。

再获全胜

PS2发售后即将DC踩在脚下，1至18周的累计销量达到250万台，比之PS时代60万台的成绩提高了数倍。面对连年的亏损，世嘉公司在2001年1月31正式宣布退出硬件市场，但索尼并不轻松，它还要面对另两个强大敌人的进攻。微软的XBOX和任天堂的NINTENDO GAME CUBE(NGC)已经确定要在2001年末发售。时间就是生命，索尼加大PS2的营销力度，



试图在对手主机发售之前让 PS2 达到一定的普及程度。2001 年 9 月 14 日，任天堂在日本发售 NGC，2001 年 11 月 15 日，微软的 XBOX 在美国发售。PS2 比起 XBOX 和 NGC，整整早发售了一年半多的时间。此时 PS2 的销量已经达到 500 万台，索尼在起跑阶段就取得了相当的优势。

虽然 PS2 的机能是三大主机中最弱的，但却有着最强大的软件阵容。PS 时期的游戏作品延续到 PS2 平台上来。2001 年 07 月 19 日，索尼最亲密的战友 SQUARE 率先表态，在日本发售 RPG 大作《最终幻想 X》，并一举取得 232 万份销量的好成绩。而《山脊赛车》、《实况足球》、《GT 赛车》这些在 PS 时代就耳熟能详的游戏续作同样大大刺激了 PS2 的销售。此外，全新作品《鬼武者》、《三国无双》等也吸引了不少玩家的目光。2004 年 12 月 28 日，合并后的 SQUARE ENIX 发售《勇者斗恶龙 VIII》，创下了爆炸性的 380 万份的销量。



创下惊人销量的怪物级软件《勇者斗恶龙 VIII》

在任天堂和微软的双重夹击下，索尼的 PS2 再一次取得胜利。截至到 2005 年 7 月 20 日，PS2 的全球总销量达到 9162 万台，其中北美 3700 万台，日本以及亚洲地区 2141 万台，欧洲 3321 万台。PS2 软件的全球销量达到 8 亿 6 千 3 百万份，平均 1 台 PS2 主机机主拥有 9 张 PS2 软件。而 NGC 和 XBOX 的销量仅仅为 2000 万台。索尼再一次坐上游戏业霸主的宝座。

掌 机 的 野 望

初涉掌机

任天堂的 GW 曾经卖出 1 亿台

索尼的掌上设备一直在业界处于领先地位。从携带型收音机到 WALKMAN，从数码相机到 CLIE PALM，索尼可以说是携带型设备的王者，但有一个领域索尼一直想进却无法进入，这就是掌上游戏市场。

自 20 世纪 80 年代开始，掌上游戏市场就被任天堂一家所把持。任天堂在 1980 年推出的 GAME & WATCH(GW) 在全世界的销量达到 1 亿台。1989 年推出的插卡式掌上游戏机 GAMEBOY(GB) 虽然只有黑白屏幕，却打败了世嘉的 GEME GEAR(GG) 等诸多彩色掌机。任天堂在家用机 N64 失利后，就转攻掌上游戏市场，接连推出的 GAMEBOY COLOR(GBC) 和 GAMEBOY ADVANCE(GBA) 都凭借着优秀的游戏获得市场的垂青。



任天堂的 GW 曾经卖出 1 亿台

但索尼一直没有放弃对掌上游戏机的期望。在 1999 年初，索尼试探性的推出

掌上游戏机POCKET STATION。该机器作为PS的周边推出，虽然只有32X32象素分辨率的黑白显示屏，却采用了32位CPU。POCKET STATION通过PS来下载迷你游戏，并有红外线通信、日历等功能。市场刚开始对POCKET STATION的反映还不错，厂商争先推出适合POCKET STATION的游戏，但新鲜劲一过，人们的热情冷却。不过POCKET STATION还是让索尼看到掌上游戏市场的巨大前景，索尼决定瞅准时机推出掌上游戏机。



索尼的试验型产品POCKET STATION

21世纪的WALKMAN

进入2003年，掌机市场仍由GBA统治。GBA虽然采用32位CPU，却不具备三维演算的能力，而电视游戏市场却早已进入3D时代，越来越多的用户渴望在掌机上也能玩到3D游戏。索尼因为没看到MP3市场的巨大前景，随身听市场的份额被苹果公司的IPOD MP3抢去不少。经过细致的调研，索尼决定推出一款集游戏、音乐、电影等多种娱乐于一体的掌上游戏机。

2003年7月29日，SCEI的社长久多良木健正式宣布索尼掌机PLAY STATION PORTABLE(PSP)，并将其定位于21世纪的WALKMAN。PSP采用两颗333MHz主频R4000 RISC CPU，使用4.3寸1677万色的TFT液晶显示屏，支持无线联网以及红外通信，除了可以运行专门的游戏外，还可以播放MP3音乐、MP4电影以及JPEG图片，成为一个不折不扣的掌上多媒体终端。索尼为PSP设计了UMD光碟，PSP也成为了史上第一部光盘掌上游戏机。


索尼的掌上产品一向惹人注意

次，PSP的媒体播放能力非常强大。PSP配备上大容量的记忆棒，就能成为多媒体终端。索尼希望通过PSP能夺回一部分被IPOD抢去的市场份额。另外，PSP没有采用现有的光盘标准，UMD光盘的容量为1.8G，直径6CM。索尼希望随着PSP的普及，UMD能够在小型光盘领域一统江湖。

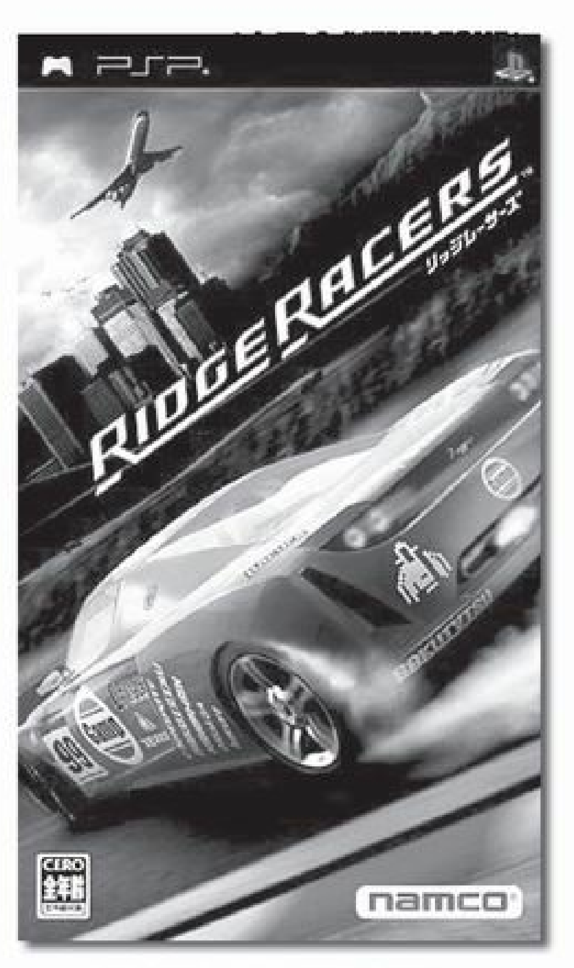
面对索尼的攻势，任天堂并没有着急推出GBA的后续产品，而是推出了异质型掌机NINTENDO DS(NDS)。NDS的三维性能大致和N64相当，逊色于PSP，但却有两块屏幕，任天堂正是意图通过NDS的新创意来拖住PSP。

关于PSP的售价，业界一直猜测不断。甚至有观点认为PSP定价会高达400美元。为了应对NDS，索尼将PSP的成本压到最低点。2005年12月，PSP以19800日元在日本发售，比NDS的14800日元只高出了5000日元。新一轮的掌机大战拉开帷幕。

并不平坦的征程



UMD电影大受欢迎



《山脊赛车》是PSP上的精品游戏之一

毕竟掌机市场一直是任天堂的地盘，索尼想要进入是何其困难。PSP发售后，首先困扰索尼的是PSP的硬件问题。为了压低成本，PSP采用了SHARP的低品质液晶显示屏，坏点率过高。在韩国，竟有高达1/4的用户投诉PSP的液晶问题。随后又传出UMD盘仓容易飞碟，以及“口”键设计不善的问题。面对公众的质问，索尼却采取“铁面”态度，对于液晶和按键问题，索尼并不承认是质量不过关，所出问题不在保修之列。的确，相比于NDS，PSP的造价非常高昂，大屏幕的液晶屏再加上双CPU、光驱等模块，若不是大部分配件都出自索尼自家的生产线，压到20000日元的低价是绝无可能的。

另外在PS2上优质软件策略在PSP上并不奏效。大多数的厂商对于PSP持观望态度。根据日本电脑娱乐供应商协会(CESA)的资料显示，单款PSP游戏的开发成本为9600万日元，和PS2基本相当，但GBA游戏的开发成本只需要5300万日元，NDS则更低，仅需3700万日元。庞大的开发成本导致厂商以移植作品为主，PSP发售半年多的时间里，原创游戏并不多，而一些从PS、PS2平台移植过来的游戏如《永恒传说》、《三国无双》等，厂商也显得有些漫不经心，甚至有厂商将PS平台上的游戏由4:3的比例直接拉伸为16:9就放在PSP上发售。而NDS则凭借《任天狗》、《愿为你而死》等优秀游戏支持，在销量上超越了PSP。不过截至2005年7月底，PSP的全球销量已经突破500万台，其中日本和亚洲地区销量233万台，北美销量274万台。PSP交上一份还算完美的答卷。

另外相对于游戏软件，UMD电影的销售大大出乎索尼预料。在美国市场，截至7月份，已经卖出430万份UMD电影，《蜘蛛人2》、《功夫》等颇受用户好评。索尼的多媒体战略开始初显成效，并计划在下一步开展电影出租业务，扩大市场份额。



结 语

2005 年 E3 大展后，PS3 成为各大媒体争相报道的对象，索尼再次成为关注的目标，然而此时索尼的日子却没有表面上如此的风光。美国东部时间 7 月 28 日上午 9 时 28 分，索尼非常不情愿地公布了 2005 财年第一季度财务报告，报告显示索尼正处在前所未有的困境中，公司收入多处亏损，并因此降低销售预期目标。在截至 6 月 30 日的第一季度中，索尼公司净亏损 73 亿日元（约合 6520 万美元），而去年同期其收入为 233 亿日元。公司销售额下降了 3.3%，从 1.61 万亿日元降至 1.56 万亿日元（约合 139 亿美元）。除了用于重组的费用以及液晶电视等家电业务的继续亏损外，游戏业务也出现了巨额亏损。虽然 PS2 和 PSP 的销量一路攀升，索尼游戏部门收入增加至 1054 亿日元（约合 9.41 亿美元），增长了 64%。但由于 PSP 的低价策略以及 PS3 的研发费用，使得运营成本增长，最终游戏部分的亏损达到了 59 亿日元（约合 5270 万美元）。在去年同期间，游戏部分的亏损仅仅为 29 亿日元，整整超出 30 亿日元。另外，作为索尼支柱的电影也呈现出不景气态势，索尼电影部门营运收入增长 3.5% 至 41 亿日元（约合 3660 万美元），但其销售额却下降了 206% 索尼的净亏损已经创下了两年以来的最低点，这些也似乎预示着索尼正在走下神坛……



索尼计划在 2006 年推出 PS3



XBOX 360 将是 PS3 最强劲的对手

未来的 PS2 还有《最终幻想 XII》、《生化危机 4》、《王国之心 2》等大作尚未发售。微软的 XBOX360 预定于 11 月发售，索尼的 PSP 在 9 月份正式登陆欧洲，索尼计划在 2006 年推出 PS3……

索尼的游戏帝国梦不会放弃，好戏还将继续……

难以忘却的剑圣童话
武藏传
BRAVE FENCER MUSASHIDEN

中文名称	武藏传
游戏版本	日版
游戏类型	ARPG
英文名称	BRAVE FENCER MUSASHIDEN
发售日期	98年7月16日
游戏售价	6800日元
制作厂商	SQUARE
对应主机	PLAYSTATION



在网络游戏盛行的今天，很多当年的电视游戏玩家都投身到其中，而且乐此不疲地在里面体会在现实中无法感受到的乐趣。但是我对此类现象却并不感冒，原因很简单：学生时代玩的家用游戏对我影响太大了，以至于很难割舍对它的感情。当再次玩到这款PS史上的经典大作《武藏传》之后更让我坚定了对电视游戏的信念。几年前去朋友家挑《实况足球》的时候，他给我推荐了一款SQUARE的作品（他对SQUARE的作品向来情有独钟），也许是他知道我对纯RPG游戏并不是特别有兴趣，因此他极力推荐这款ARPG游戏。由于动作游戏是我的最爱，RPG类的游戏玩得少之又少，刚开始只是抱着试试看的心态去玩，并没有打算将它玩穿。但真正玩上手后，我才发现这个选择是对的。《武藏传》带给我的快乐和感动，让SQUARE这个名字在我脑海中的烙印一如CAPCOM以及KONAMI般深刻。

关于“武藏之传”

在PS的全盛时期，涌现出很多优秀的经典作品，至今仍让玩家津津乐道，《武藏传》便是其中之一。熟悉日本历史的玩家对宫本武藏、佐佐木小次郎等名字肯定不会陌生，宫本武藏号称日本历史第一剑圣。天正十二年（1584年），生于日本冈山县英田郡大原町的宫本武藏年少时跟父亲新免无二齐学习当理流兵法。但是后来作为浪人的他，觉得自己不应该这样继续下去，于是投靠了毛利家，做一名足轻。在离开战场之后，又重新开始了浪人生涯，这时的武藏只有21岁。



佐佐木小次郎是北条家北条氏邦的剑术指导老师，名声显赫！后来武藏约其在岩流岛决斗（与其说是决斗其实是欺负人家年岁已高，此时的小次郎已几乎是花甲老人），最后武藏用自制的四尺二寸长的木刀将小次郎力斩，达到其剑术生涯巅峰，成为当时的“剑圣”。后来吉冈兄弟（七郎和十郎）找武藏过招，十郎被武藏打败后，郁闷而死。七郎也吐血身亡（可能认为自己是出自剑术豪门吉冈一族的缘故，放不下面子而导致自卑身亡）。这时的武藏才算是个真正的武士，年仅 34 岁。之后武藏继续修业，终于在自己 50 岁左右练成了使用大小两刀（即一之太刀与之太刀）的剑术。就是著名的——“二天一流”（这与武藏在游戏中手持双剑十分吻合）。在这之后就隐居起来写《五轮书》，这本书和岳飞写的《武穆遗书》一样被后世传为是武功秘籍（也许这只是个美丽的传说），其实只是武藏写的一本自述罢了。

在日本剑客史上，大概没有一个人像宫本武藏那么富于传奇性。他平生事迹大都凝聚于《五轮书》中，也可以说，《五轮书》是宫本武藏唯一的传记线索，除此而外，要了解宫本武藏的历史只好依凭各地的传说，而宫本武藏的传说又比其他剑客丰富得多。由于这些传说，加上武藏超乎世人的卓绝剑艺，使其一身都包围在若隐若现的迷雾中，由此不但增加了一份神秘感，也更激发起大家对他探究的兴趣。另外，《篮球飞人》之父井上雄彦根据日本著名作家吉川英治小说改编的漫画《浪客行》推出后也受到了一致好评，这其中除了井上超凡的功力外，更多也是因为武藏的影响力吧。呵呵，这些都是本文的编外话了，目的是让大家了解一下宫本武藏的大概历史。

在 SQUARE 的这款游戏里，武藏不再是日本剑圣，而是以一个可爱的少年英雄形象出现在游戏中，我想人物设计为卡通形象也是该游戏取得成功的因素之一吧。1998 年无疑是 SQUARE 创作力的颠峰时期，PS 史上一大批经典游戏都诞生于这一







年，许多优秀的游戏制作人成为当中的中坚力量。《武藏传》当时的制作阵容可谓相当豪华：它由坂口博信监制，吉本阳一导演，野村哲也人物设定，关户刚作曲。《武藏传》也是 SQUARE 在 PS 上颇为用心制作的一款游戏，无论在动作爽快感、迷题设计、解题方式方面，都有着相当出色的表现。紧张刺激的场面、简单多变的系统、丰富爽快的动作、设计巧妙的迷题等都使得这款游戏成为 PS 上不容错过的经典。曾经有一段时间，ARPG 这种游戏类型几乎被打入冷宫，但是 SQUARE 的这款《武藏传》的推出，打破了 PS 上 ARPG 游戏萎靡不振的局面，让玩家们感受到了它的影响力。游戏中的场景秀丽，每一章节都充满着吸引人的迷题，富有创意的动作特技和模型收集系统也都是此游戏的魅力所在。无论怎样，《武藏传》这个风格清新的游戏让我感到欣慰，个人认为这个作品在 SQUARE 于 PS 上制作的几十部作品中的上层之作。《武藏传》属于一个全新的原创作品，没有系列前作的口碑作铺垫，也没有经过媒体大肆的宣传，能取得如此好成绩实数不易，更彰显其素质之高。而日本本土 70 万的销量同样能说明问题。尽管我一向不以销量来判定一个游戏的好坏，仅仅把它当作一个参考而已。毕竟能玩到自己喜欢的游戏那才是最幸福的事情（笑）。

耳目一新的游戏系统

游戏给人的讲述了一个充满幻想的故事，森林、洞窟、村庄、城堡这些都带有很浓的梦幻色彩。整个游戏始终围绕着城堡旁边的村庄展开，因为各章节的入口都在村庄的周围，武藏开始新的冒险基本上是从村庄开始的。另外，村庄里面还有旅馆、教堂、鉴定屋、面包房、武器店、酒馆等。在每一次新的冒险之旅开始之后，武





藏都要光顾一下这些场所，一是为了从店主口中获得一些有价值的信息，二是将自己在冒险途中从宝箱里得到的物品拿到鉴定屋去鉴定，以此来增加自身的技能和装备。因此，村庄成了必不可少的中转站。

游戏中的重要元素之一就是要武藏经历各种艰难险阻将40个（有5个已经被救出）被封在绿水晶中的各种职业的人救出来。当这些人被救之后，为了报答武藏会将自己的技能传授给他，为武藏提供线索度过难关以及为武藏打造更强的武器装备。例如在第二章决战BOSS之前有座山门不能打开，武藏必须去城里求助被救的士兵、佣兵、骑士、工匠这四个人来共同将山前的机关打开才能见到BOSS，而武藏在与BOSS对决时同样需要这四个人的帮助才能最终将它打败。这样依靠他人帮忙过关的场景在后面的章节也会常常看到。武藏冒险闯关救人的任务贯穿整个游戏始末，通过营救他们不仅可以得到许多有价值的过关信息，而且每救一个人还可以将自己的BP上限值增加5，武藏的能力也在这过程中渐渐得到提升。

不过，要想将这35个人救出来也绝非易事哦。

在游戏其间还会涉及到另一任务——取得“五轮之书”，分别是《土之卷》（地震）、《水之卷》（喷水、水上行走）、《火之卷》（喷火）、《风之卷》（旋风、钻洞）、《空之卷》（悬空）。“五轮之书”是整个游戏中武藏所要寻找的，而他与每章的BOSS对决也是为了破解五轮书的封印，只有破解了封印才可以用魔人的光之剑“兰罡多”将“五轮之书”的封印打开，从而获取新的技能。有了新的技能之后，武藏就可以利用它到达许多之前未曾到过的地方。比如说要救出医生，由于医生被困的地方四周都是水，以通常的方式根本不可能到达。这样，武藏必须先取得《水之卷》，利用在水上行走的技能救出医生。《武藏传》中的任务跟线索往往是一环扣一环，如果其中任何一条线索没有解开或者是任务没有完成，游戏将会很难玩下去，这点恐怕大家都深有感触吧。我想，正是游戏制作人这种别具匠心的设计，才使得《武藏传》与以往的ARPG有了本质上的区别，同时也为《武藏传》的成功奠定了基础。

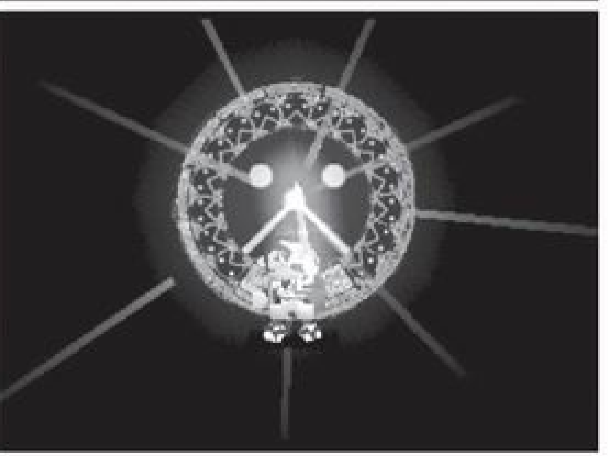
丰富的特技和爽快的动作

《武藏传》让不少不擅长动作游戏的玩家都可以一尝ARPG的游戏不用切换战斗画面、即时战斗的爽快感。游戏制作人以一种“相对简单的系统、丰富的动作性”的ARPG理念，打造了这款彻头彻尾的ARPG游戏。战斗时的紧凑、刺激、爽快，极易上手的操作再加上结合简单多变的系统，使玩家很容易就沉浸其中整个游戏的动作性十分强，玩家需要有良好的反应、操作技巧以及清晰的头脑才能得心应手地进行游戏。游戏中还加入了丰富的动作要素（例如在后面几章会得到的双段跳），武藏的两把剑“雷光丸”和“兰罡多”也有对应不同的攻击模式，吸收技可以吸收不同敌人以求变换多变的攻击方式，我印象最深刻的吸收技就是在第三章中的酒馆密室的一道关卡中，武藏要吸取幽灵的技能然后使自己“灵魂出壳”去探路从而顺利通过那段漆黑的道路。另外，在许多难以逾越的“障碍”面前往往都会有提供越过该“障碍”技能的敌兵出现，只要玩家稍加留意就可以获取技能轻松越过关卡。



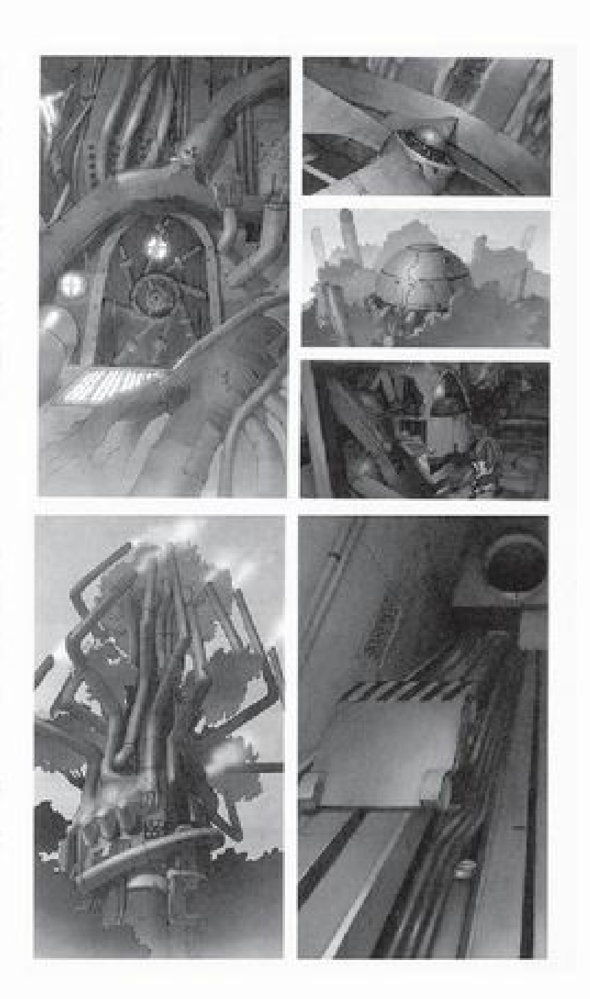


“五轮之书”类似必杀技的系统会随着封印的解开追加不同绝技，像“地震”、“喷水、水上行走”、“喷火”、“旋风、钻洞”、“悬空漂移”这些绝技在游戏过程中发挥着至关重要的作用。作为一个ARPG，《武藏传》的操作手感十分好，通过一些按键的简单组合可以作出很多动作，类似举起敌人或蓄力攻击、连打、双段跳、必杀技等令人觉得十分有趣的细节也充分显示了制作者的用心。至今那些令人眼花缭乱的必杀技仍然让我记忆尤新，像前冲不归刺（ダッシュ突き攻撃）、串刺攻击（串刺し攻撃）、十文字斩（じゅうもんじぎり）、爆裂劈（まき割りダイナマイト）、拼死一击（デスペラ-ドアタック）、穿宫杀（タンシオ-ネ





·タロスアタック），这些特技无不让每一个玩过此游戏的玩家十分怀念。我听过不少玩过《武藏传》的朋友感叹游戏美中不足的是故事性稍弱，情节也不是很扣人心弦（凭借个人英雄主义去打败最终 BOSS 然后拯救王国的公主这样的故事已经司空见惯了），很多时候都是比较单调地去完成一个一个的任务，但这并不影响游戏整体的素质，表达手法上的精彩也弥补了这个缺点。



记得当年推荐我玩《武藏传》的朋友开头玩了一个小时之后就欲罢不能（笑），为了能赶在新学期开学前通关，短短几天之内一口气将游戏打通，直至今日还念念不忘称《武藏传》为 PS 上最强 ARPG 之一（我也持同样观点）。即使以现在的标准来看，《武藏传》仍拥有优秀 ARPG 所具备的元素：游戏过程爽快，战斗紧张有趣，系统简单多变。

美伦美奂的视听享受

《武藏传》以 3D 即时演算来展现游戏画面，这让游戏场景得到了很大的延伸，随时多变的场景让玩家在冒险的过程中有一种“身临其境”的感觉。不过在战斗时却采用了固定视角和可变视距的设定（只能缩放视距大小），这样给 3D 感打了个小小的折扣，不过我认为在游戏中武藏打击敌人的那种爽快感将这些缺憾弥补了过来。整个游戏的画面的卡通风格在当时来说的确让我感到眼前一亮，顿时拉近了我和《武藏传》的距离。村庄以及周围的场景给人的感觉就是“世外桃源”，一切都是那么和谐，甚至会让人忘记武藏正在冒险闯关。不过随着武藏冒险的深入，游戏中的场景随着音乐的起伏而发生变化，尤其在一些考验跳跃技巧和反应能力的地方，紧张感就会随之而来，甚至手柄都会抓出汗。这话一点也不夸张，在我打到第五章乘坐滑行矿车经







过隧道的时候，那段过程真是既让人感到紧张刺激，同时又大呼过瘾。

游戏中敌兵的设计也同样十分卡通，当那些在睡魔森林中守卫的士兵拿着长枪对武藏作穿刺追击时，看到他们那憨态可掬的攻击方式，有时候我都不忍心去打（笑）。虽然 BOSS 的设计也是走卡通路线，但 BOSS 毕竟是 BOSS，咄咄逼人的气势丝毫没有因卡通形象而衰减（我想只有日本漫画家才能做到这一点吧）。而且每一章的 BOSS 都很有性格，一招一式显得十分有魄力。尽管在今天看来那些画面有些“惨不忍睹”，画面中的 3D 人物和场景都由多边形组成，由于大多棱角分明，似乎没有经过任何效果处理。不过就当时 PS 的机能来说，游戏的画面在表现力方面已经达到相当高的水平了。整个游戏过程中没有一点 CG，剧情交待全部是即时演算完成，其实这样也很好，玩家不会产生看完剧情交待而受不了游戏画面的感觉。

电视游戏给人最直观的感觉就是画面和音乐了，前面既然说到了《武藏传》的游戏画面，那游戏音乐就不能忽略了。提到其中的游戏音乐，就不得说说该游戏的作曲人关户刚，大家可能对这个名字比较陌生（我也是玩了《武藏传》之后才对他有所了解），尽管他不像植松伸夫那样的大作曲家为国人所熟知，不过，当你知道他也为“《最终幻想》系列”和“《格兰蒂亚》系列”游戏作过曲之后，应该会增加几分亲切感吧。个人认为关户刚在其所有游戏作品配乐当中，为《武藏传》的配乐可以说是得意之作。该游戏的配乐在当时被业内人士评为“天下一品”，这样高的评价在当时可谓是至尊头衔了，至今还没有几个游戏配乐能达到这种“封王”的地步。当你真正听了《武藏传》游戏音乐之后，才发现能获得那样的评价其实是实质名归。《武藏传》音乐的空间跨度

非常大，许多配乐都是由交响乐团来完成，宏伟大气而不乏细腻的场景也屡见不鲜。



游戏中你经常会有这样的感觉，某段音乐似乎就是为某画面而生，放到别处就会显得有些缺憾。个人最喜欢的还是在村庄里面和睡魔森林的那段音乐，正是由于有了那首“Grillin Village”，配合着村民白天在田地里劳作的情景以及人们在村子里的安逸生活，使得整个村庄都笼罩在一片祥和的氛围当中。有时候为了多听几遍这首曲子，我宁愿呆在村里闲逛找村民聊天，久久不愿出村去执行新的任务。随着村庄天色变暗，音乐也跟着变化，不过这种变化并不是当即转变而是一种自然缓缓的渐变，在天色暗下来的那一瞬间，“Grillin Village”音乐渐渐消失，接着在狼的叫声伴随下“The night”这首曲子慢慢响起来，这里音乐跟夜色的转变过渡得相当完美。当时我还跟我朋友开玩笑说，要是我能生活在这样的村子里那是多么幸福的一件事啊（至今每次听到村庄里的音乐我的脑海就浮现出那幅美丽的画面）。睡魔森林中那段音乐也堪称经典之作，充满谜幻色彩的森林场景再配上“Somnolent Forest”这首曲子，给人一种仿佛置身于魔幻世界当中。特别是在夜间，睡魔森林在那首曲子的映衬下顿时变得飘渺起来，结合武藏周围的那点微弱亮光，整个森林一下给人的感觉就像突然消失了一样，但它又确实存在于武藏的周围，给人许多遐想空间。





正是由于听了这些曲子之后，使我越发喜欢上了《武藏传》。武藏与BOSS决战的音乐往往都是气势磅礴的，让人听后觉得整个身体都处于亢奋状态（这样与BOSS决斗才有激情）。当战胜BOSS顺利拿到破解“五轮之书”的封印之后听到那首胜利乐曲“Hero Summon is a Success”，顿时让人觉得前面冒险付出再大的艰辛都值得。总之，《武藏传》的配乐给人的感觉实在是太棒了，不管是玩过或没玩过这个游戏的朋友都非常值得一听。我想，如果没有关户刚这样的作曲家在游戏中的出色编曲，《武藏传》的影响力可能会打一半的折扣。





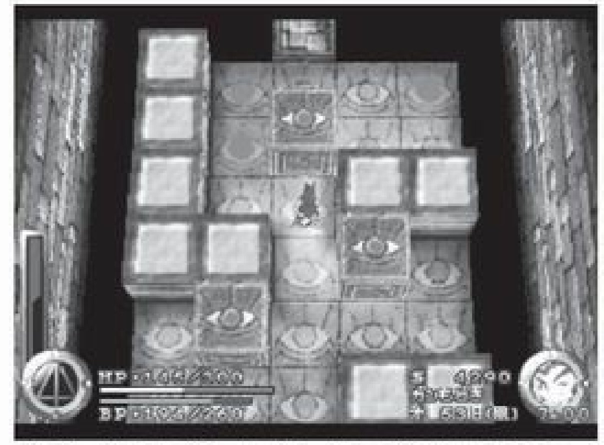
极具创意的机关和谜题设置





《武藏传》为玩家带来的另外一个乐趣就是游戏中那些机关和迷题了，同时这也使得游戏难度增加了不少，很多时候玩家都要花很多时间在破解谜题上。武藏在冒险的过程中会遭遇到各种各样的机关，有些要反复琢磨才能通过。机关设置最丰富的地方要属第三章的酒馆密室了，当中不仅要考验玩家的动作技巧，而且还要考验玩家的记忆能力，稍不留神可能就要中圈套，重新回到游戏原点那是常有的事情。另外，游戏中的解谜成分更强调开放性，“动用一切可以利用的东西，包括敌人的各种攻击方式”这一思想拓宽了解谜途径，使玩家不得不用更加发散的思维方式。

游戏制作者在谜题的设置方面可谓煞费苦心，如果玩家事先没有收集好相关信息（比如回村庄或城里找人谈话），可能连自己正在完





成什么任务都不知道。但是做到这点还不一定就可以破解谜题，当你认为似乎这个谜题已经被揭开的时候，却没看到有剧情发生，这就说明还有某个条件没有具备。当时我还在玩第四章，为了打开《五轮之书 水之卷》的封印，我已经回到村中从村长手中得到了历法表（カレンダ-），村长的妻子又送了一袋粗盐（あらじお），在将甘流岛（ガンリュ—岛）入口处挡路的岩石化作一只小虫之后，本以为可以打开《五轮之书 水之卷》的封印，可是里面那滩水却挡住了武藏的去路。因为《五轮之书 水之卷》封印在水的下面，而武藏当时只能在水上行走，到头来用上了十八班武艺也没有任何进展。于是我又跑回村庄跟村民谈话，希望能找到解决问题的办法，但是回去之后也没问出任何有价值的信息，眼看“万事具备，只欠东风”，“难道就这样放弃了？”我不只一次这样问自己。在水池水位没有下去之前，我一直在睡魔森林中乱逛，希望能找到一些蛛丝马迹。就在我失望之极的时候，我又跑回水池做最后调查，看看是否有隐藏的机关能将水位降低。就在天色变暗，时间转入黄昏的那个时间段，突然有剧情发生，这不禁让我喜出望外，到底是怎么回事呢？我什么事也没干怎么就会有剧情发生？在后来我才从攻略上了解到只有当时间进入黄昏 16:00-18:00 这个时间段才会有剧情发生（真是无心插柳柳成荫）。也许当时找人对话时透露了这个细节，但是我玩的是日文版，自己日语水平有限，很多东西只能依靠对话中的汉字理解。哎，看来以后有时间得学点日语才行了（汗）。类似这种依靠时间点发生剧情的还有许多，打到第六章时，武藏在“空”的日子里（即当天的标志为空）走进蒸汽森林，等到 7:00 钟，天空会下大雨。武藏先打开“地之纹章”震落岩石，接着爬上崖顶打开了“风之纹章”（如果在其他日子里光之剑“兰罡多”插在“风之纹章”上会没有任何反应），之后一股旋风把他带上飞空塔……

《武藏传》整个游戏的解谜部分最另人匪夷所思的地方就在于武藏打败了天才首领







艾德之后，闯过帝国机械士兵的重重封锁的那段过程中。那里有一个在类似于导弹发射井中的机械装置，武藏用任何的普通攻击都伤不到它一滴血，只有任凭它的激光和导弹蹂躏。后来无意中发现用水之术可以对其造成伤害（难道是因为带电东西遇水造成短路？），原来在游戏中也可以见到一物降一物的情景（笑）。现在看来，有些谜题设置的难度确实偏大，尽管武藏在同他人对话中有信息指引，但是对于日语水平不是很高的玩家来说的确是件痛苦的事情。不过这也是该游戏的魅力之一，如果游戏一开始都交代清楚路线的走向以及解谜方法，没有了探索的感觉就算玩下去也不会有多大意思，这是玩家不希望看到的结果。

解谜类游戏在很多 ARPG 中都存在，代表之一便是“《塞尔达传说》系列”，当中的谜题设置更加丰富，难度也比较大。这样玩家在体会动作游戏的爽快之余还得动用大脑思维去破解谜题，全身心享受游戏给玩家带来更多的快乐。尤其是你花了大量时间和精力成功攻破一道谜题之后的那种成就感，更是振奋人心，它会吸引和促使你继续冒险，迎接更难的挑战。看来，“探寻下一个未知世界的秘密”永远是解谜类游戏的独特魅力。

游戏花絮

在《武藏传》整个游戏中，除了要完成过关的冒险任务之外，还有个任务就是要求玩家想方设法捕捉到隐藏在各个地方的珍稀动物——敏克（ミンク -，Minku）。这种动物在游戏中一共有 13 只，只要将敏克举起来，它们就会从口中吐出一种叫长寿梅（チョウジュベリ -）的东西，得到它可以使武藏 HP 上限值增加 25。当时我还在玩第一遍的时







候，为了早点通关，便懒得去找敏克，结果在打到第六章快结尾的时候发现 HP 上限值实在是太少了（好象只有 300 出头吧），根本不够跟敌人血拼，只得重新回去将它们一一找出来。不过话说回来，要想将它们统统找出来并捉到也不是件简单的事情。它们露面的时间非常短，一般只会在晚上 22:00 之后出现，不过它们出没的地方会留下紫红色的遗留物，只要抓这点就很容易找到它们。我通常都是发现它们的踪迹之后就躲起来睡觉，这样既可以将时间变快，同时也可以恢复体力，两者兼得。它们的行动十分灵敏，虽然活动的范围不是很大，但是武藏的动作往往都会慢一拍。我曾经为了找一只在河边的敏克花了一个多小时……因为当时救出医生之后我就直接返回了，没想到河流后面还有路走，就是因为这一疏忽费劲周折才将它找到。也许大家会觉得十分可笑，但是在我看来这 13 只敏克中至少有两三只是要花很大精力去找的。

《武藏传》中还有一个亮点就是模型的收集，模型主要分为人物模型和怪兽模型，这些都要在玩具店才可以买得到。模型的激活需要一定的条件，一般的模型只要击败敌人就可以激活，特殊模型的收集则有些困难（这个我倒没有怎么去研究）。有个比较有趣的现象就是，刚进货的模型价格比较便宜，越老的模型价格越贵（呵呵，怀旧的东西保值性高）。

以前在游戏时，朋友还教了我一招，那就是牛奶的妙用。在众多的回复体力的道





具中，牛奶是效用最低的一个。只要买入牛奶后不要立即就使用，而是将它放上 7 天（难道武藏都快要死了也不能喝吗……），让它由牛奶变成酸奶，再由酸奶变成乳（可以回复 50 点 HP 及 50 点 BP），用此法将它变成效果很好的回复剂，效果还真相当大呢！不过，若手头资金充裕的话，我还是宁愿花钱去买那种一次性全部恢复的恢复药剂。

再见武藏

依依不舍惜别《武藏传》，心情多少会感到失落。这些年来 SQUARE 很多游戏都推出了续作，唯独不见武藏的“传人”……时隔 7 年，在今年 7 月，《武藏传 2》终于于 PS2 上隆重降临，一代主机推出一作，或许这是SQUARE的“精品意识”吧，不管怎么样，翘首期盼良久的武藏迷们终于又有了新的精神寄托。而在早些时候，井上雄彦的《浪客行》第 2 部亦开始了连载，今年，或许可以称为“武藏年”吧，哈哈。





败者不拒 /文
cotolo /栏目编辑

如假包换的GiriGiri SS模拟器Cassini教学

THE OPEN SOURCE SEGA SATURN EMULATIOR

简介

不知道大家是否还记得大约一年前由于种种原因而停止开发的 SS 模拟器 GiriGiri Project，这段时间以来除了 SSF 的零碎更新之外，我们几乎找不到任何关于 SS 模拟器的亮点新闻了。不过最近发布的一个名叫 Cassini 的 SS 模拟器倒是提起了不少人对 SS 模拟的兴趣，这实际上是一个 GiriGiri 的修改版本，作者在 GiriGiri 的基础上进行了大量的修改和优化，还加上了一个便于操作的模拟器前端，据说第一个版本早在半年前就放出来了，但笔者是没有印象。在这半年里，作者的土星机器被盗，所以一直难有进展，目前 Cassini 的最新版本是今年 7 月底发布的 3.0 版。该版本修正了不少游戏的运行问题，还增加了不少实用的模拟器相关工具，下面我们就以这个版本为基础给大家讲解一下模拟器的基本操作。





模拟器安装

首先下载模拟器的安装文件，这是一个自解压的安装文件，双击就能开始安装，没有什么特别的，就和一般的电脑软件游戏安装过程一样。安装



1. Cassini - Sega Saturn Emulator
2. Advanced Joystick Configuration
3. Information
4. Help
Cassini Frontend
CUE Maker
Saturn Movie Player and Converter
Saturn_MP3-WAV_Converter
Uninstall Cassini

完成后会在开始菜单中找到模拟器的程序列表，乍一看其中可执行的东西还真不少。不急，我们一个一个来看。

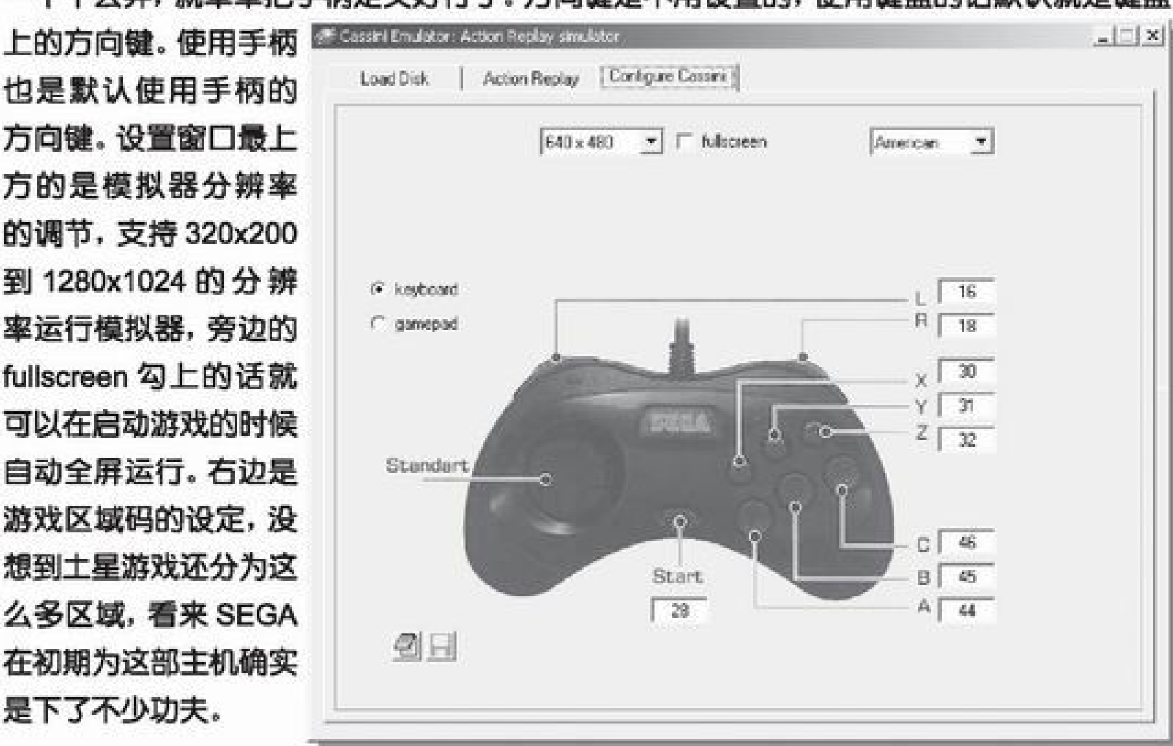
我们发现实际上模拟器做的安装程序并不怎么严谨，很多连接都是老

版本的，新版本中已经将原来的模拟器 Loader 以及手柄设置程序直接整合并改名了，但安装包里面的连接却没有修正，导致开始菜单的程序无法调用，我们还是直接到模拟器目录下来运行吧。可能很多人会凭第一感觉认为 Cassini.exe 就是模拟器的主程序，然而实际上该模拟器是以前端的形式来调用的，我们需要双击 Frontend.exe 这个文件才能进入前端界面。这个界面看上去倒还算不错，至少根据那些简单的按键信息我们就能够知道它们大致的作用。



模拟器设置

首先我们要对模拟器进行一番常规的设置，我们点击第二个按键 Run Saturn Image / Configure，会进入一个常规化的窗口，在这里有着三个分栏，第一个 Load Disk 是读取游戏 CD 镜像文件启动模拟器用的，第二个 Action Replay 则是著名的金手指编辑窗口，第三个 Configure Cassini 才是我们需要进入的模拟器设置窗口。在分栏目上面点击鼠标，进入这一栏。在这里我们可以看到占模拟器设置最大部分的居然是一个土星手柄，我们就先来了解手柄的设置吧，模拟器目前只支持土星前期推出的标准数字手柄，不支持后期的土星模拟手柄。手柄的键位设置也很麻烦，目前还不支持即时定义，只支持输入键位代码来指定，手柄（gamepad）的键位代码还好办，毕竟就那几个键，键盘（keyboard）的键位代码就麻烦了，至少笔者是没有精力一个个去弄，就草草把手柄定义好行了。方向键是不用设置的，使用键盘的话默认就是键盘上的方向键。使用手柄也是默认使用手柄的方向键。设置窗口最上方的是模拟器分辨率的调节，支持 320x200 到 1280x1024 的分辨率运行模拟器，旁边的 fullscreen 勾上的话就可以在启动游戏的时候自动全屏运行。右边是游戏区域码的设定，没想到土星游戏还分为这么多区域，看来 SEGA 在初期为这部主机确实是下了不少功夫。



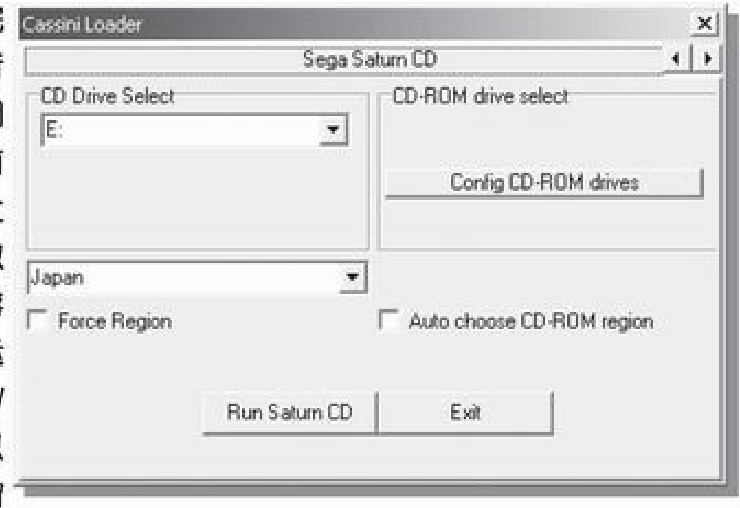
除了上述设定之外，我们还会看到窗口的左下方有一个记事本的图标，这个图标实际上是打开模拟器的个人设定的快捷键，点击之后我们会发现打开了一个名为User.ini的文件，这个文件记录着玩家的个人设置信息，保存在你的系统盘Windows\profiles\saturn\目录下，以下是里面的一些设置信息：

MSG	是否在模拟器运行的时候显示相关的提示信息
SOUND	模拟器声音开关
INST	模拟器各种芯片模拟的初始化开关
VIDEO	各种显示参数开关
CD	光驱盘符设定
P1KeyMap	1P键盘键位定义
P2KeyMap	2P键盘键位定义
SMPC	高级输入设定
DISP	屏幕显示参数设定
P1JoyMap	1P手柄键位定义
P2JoyMap	2P手柄键位定义

如果你要重装系统了，记得先将这个文件备份出来，在重装之后再拷贝回去，否则重装后模拟器的设置就恢复到初始状态了。

游戏运行

模拟器设置完毕之后，就可以运行游戏了。我们先关闭当前窗口，回到前端的主界面。SS模拟器可以通过光驱来运行游戏，也可以通过读取游戏光盘镜像文件来运行SS游戏。我们先试试用游戏光盘来运行吧，点击前端主界面中的Run / Configure CD in Drive，我们可以看到弹出一个模拟器光驱的设置窗口。这就是以前的GiriGiri Loader的简化版本。这里虽然看上去排列得不是很规则，但实际上没什么复杂的选项设定，左上角的CD Drive Select可以选择用于模拟器的光驱盘符，也就是一会运行游戏的时候要将游戏光盘放进去的那个电脑光驱，右上角的Config CD-ROM drives目前看上去似乎还没有作用。下面是选择光驱的区域码的设定，不同地区的光驱在出厂的时候都被锁定了区域码，由于我们使用的光驱一般都打开了所有的区域码，所以基本不用理会。Force Region指的是强制把光驱锁定在某个区域版本，Auto choose CD-ROM region指的是让模拟器自动识别光驱的区域码。



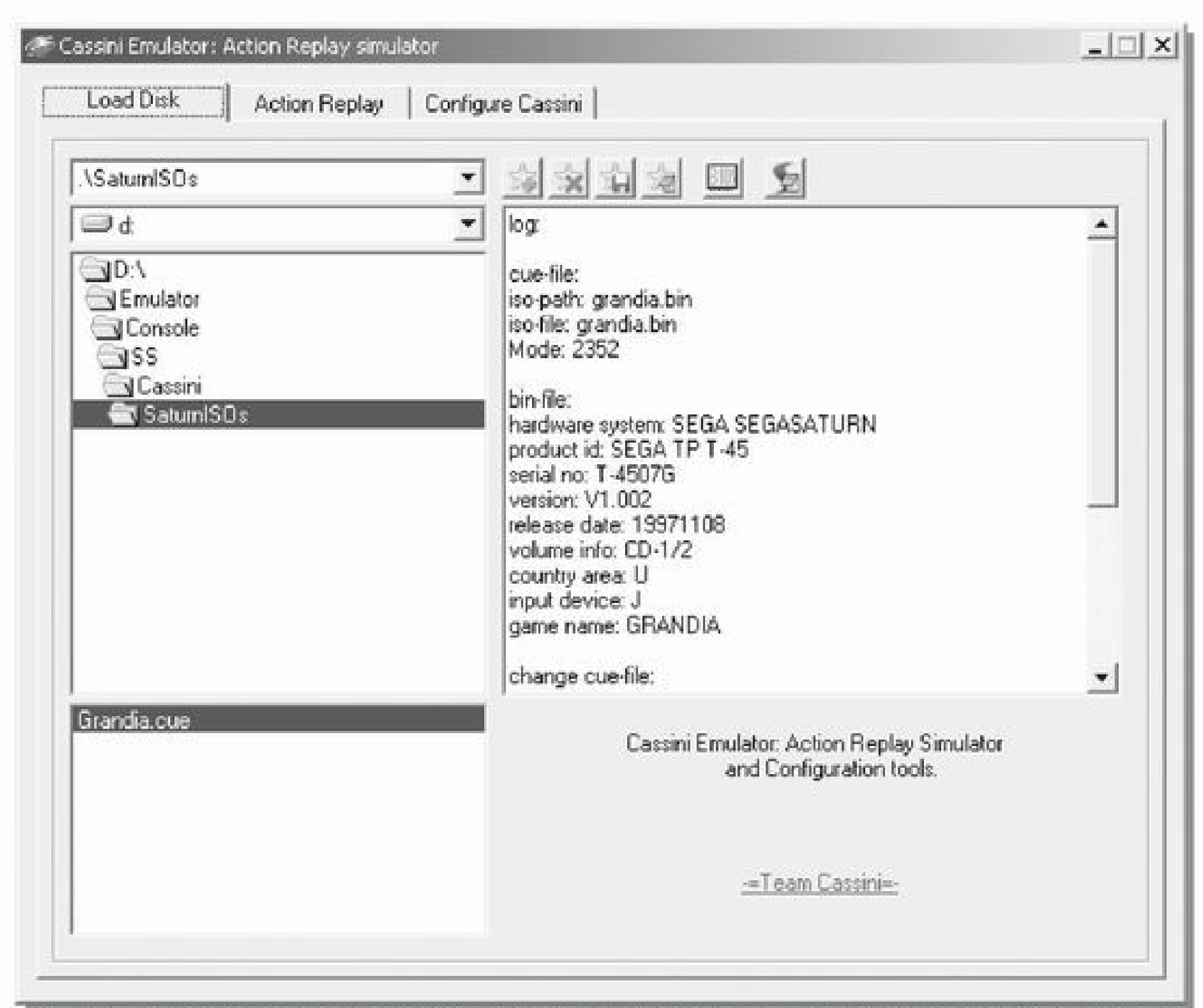
确认设置无误后，将SS游戏光盘放入你的电脑光驱，按下Run Saturn CD按键，就能看到模拟器启动了，并自动寻找和读取指定光驱中的游戏光盘内容，如果在之前设置了全屏





显示，那么模拟器在启动的时候就会自动切换到全屏状态，否则就会在窗口模式下运行，我们可以看到窗口模式下的模拟器非常简陋，只有一个文件菜单，而且下拉菜单中只有一个 ESC 指令，也就是退出模拟器。在窗口模式下运行模拟器的速度不如在全屏模式下来得快，而在窗口模式下运行游戏的时候一旦用鼠标点击了游戏窗口，那么模拟器将自动切换到全屏显示状态，全屏显示状态下按下组合键 Alt+ 回车，便又会切换回窗口模式。无论是窗口模式还是全屏模式，只要游戏中按下键盘上的 ESC 键，便会退出模拟器。

模拟器读取游戏 CD 的方法搞清楚了，我们还需要了解一下模拟器读取游戏光盘镜像的方法。因为 SS 主机已经过时很久了，很少有人手头保存着大量的 SS 游戏光盘，好在网络上经常会找到 SS 游戏的光盘镜像文件下载。大多数人都是把 SS 游戏做成光盘文件保存在



硬盘中，所以模拟器运行光盘镜像文件已经是大势所趋。Cassini 这个模拟器支持的光盘镜像文件类型很多，不过一般 SS 光盘镜像都建议做成 CUE+BIN 的格式，网络上的镜像文件也多半是这种格式。

将 CUE+BIN 格式的镜像文件拷贝到模拟器的 SaturnISOs 目录下，在模拟器前端主界面中点击 un Saturn Image / Configure 按键进入 Load Disk 窗口，我们可以看到模拟器默认打开了 SaturnISOs 目录，并且在左下方列出了目录中有效的光盘镜像文件，选中某个 CUE 文件，便可以在右方信息窗口中看到该游戏镜像的详细信息，包括镜像模式、光盘 ID、游戏名称、发售日期等等，十分方便。要读取光盘镜像文件，只需要双击某个文件就行了，接下来就和用光盘运行一样了。不过载入光盘镜像来进入游戏的话，在游戏中读取游戏数据都是通过硬盘，这比通过光驱读取数据要快不少是肯定的。需要说一下的是，当 CUE 文件被模拟器载入之后，模拟器会自动修改 CUE 文件内部指向的 BIN 文件的路径，将其路径改为绝对路径（如果之前是相对路径的话），并写入个人配置信息文件 User.ini 之中。



读取镜像的方式讲解清楚了，接下来我们再顺便把模拟器中其它的窗口或者菜单大致了解一下吧。首先就是 Load Disk 窗口，我们会看到右上角有一排图标，下面是这排图标的具体作用（从左到右）：

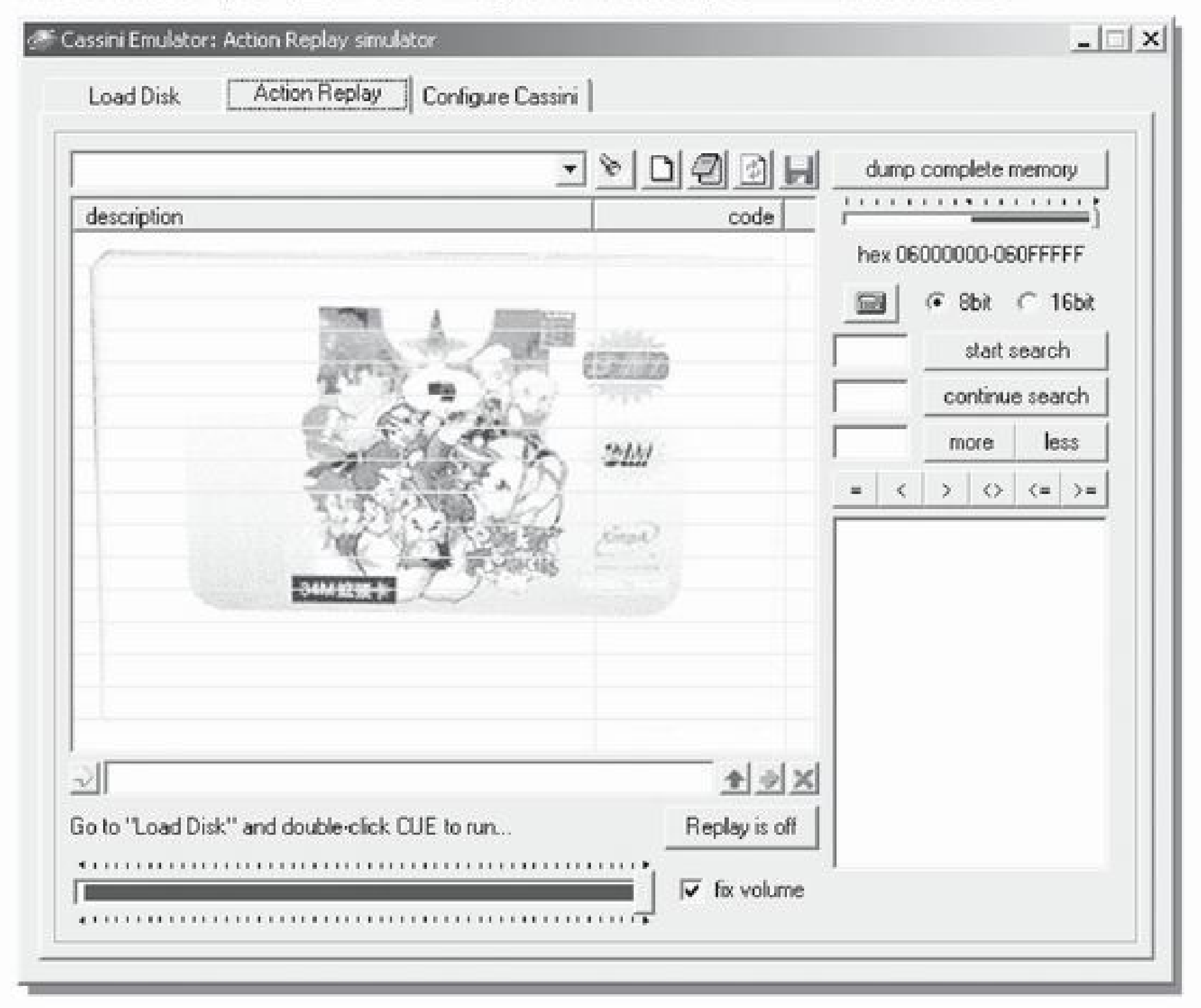


add path to favorites	将当前所选目录添加到常用目录
remove a favorite path	从常用目录列表中移除当前目录
save favorites	保存当前常用目录列表
edit ActionReplay.ini	编辑金手指设定文件
Change BIOS	更改BIOS（目前不知有何作用）
edit Conf.ini	编辑模拟器设置文件

补充：这里所说的常用目录可以在窗口左上角的第一个下拉窗口中看到，也就是说可以方便预设几个常用的镜像文件存放目录，找的时候只需要在常用目录的辅选框中选择就行，而不用每次都慢慢切换到某个目录。

在Conf.ini文件中，我们可以把User.ini文件所在的位置重新定义，只需要将这段改一下就行了“USERDIR=profiles\saturn”，将其改为不在系统盘的绝对路径，这样每次系统盘重装系统后便不会删除这个文件了。

Action Replay窗口是一个非常全面和易用的金手指对话框，这里左上角是金手指调用部分，下拉菜单中有着许多已经编辑完毕的游戏金手指可供调用，左下方则是自己输入和编辑新游戏金手指的地方，右边是游戏中搜索金手指地址的各种工具，甚至还包括了计算器和内存跟踪功能，十分专业化，对于喜欢修改游戏的朋友来说这里绝对能令你满意。



附属周边

接下来要介绍的是一些 Cassini 相关的附属周边，也是一些与 SS 模拟器有关的东西（对别的模拟器似乎也有用）。

在前端软件主界面的右下方，那个 Cassini Help 的按键点进去后是一些模拟器的相关文献，对于想对模拟器了解更深入的人有不小的帮助。

History & Web Links	模拟器的一些历史信息和官方主页地址
Saturn CDs Explained	有关SS CD的一些分解合成信息
Compatability	模拟器的兼容列表
Cassini ASM	模拟器的汇编信息
Sega Correpondence	模拟器开发小组和SEGA官方的信件历史记录
Debugger	原GiriGiri模拟器的调试器使用说明
Cassini Change Log	模拟器的更新日志
F.A.Q.	拟器常见问题解答文献
Online Forums	官方论坛连接

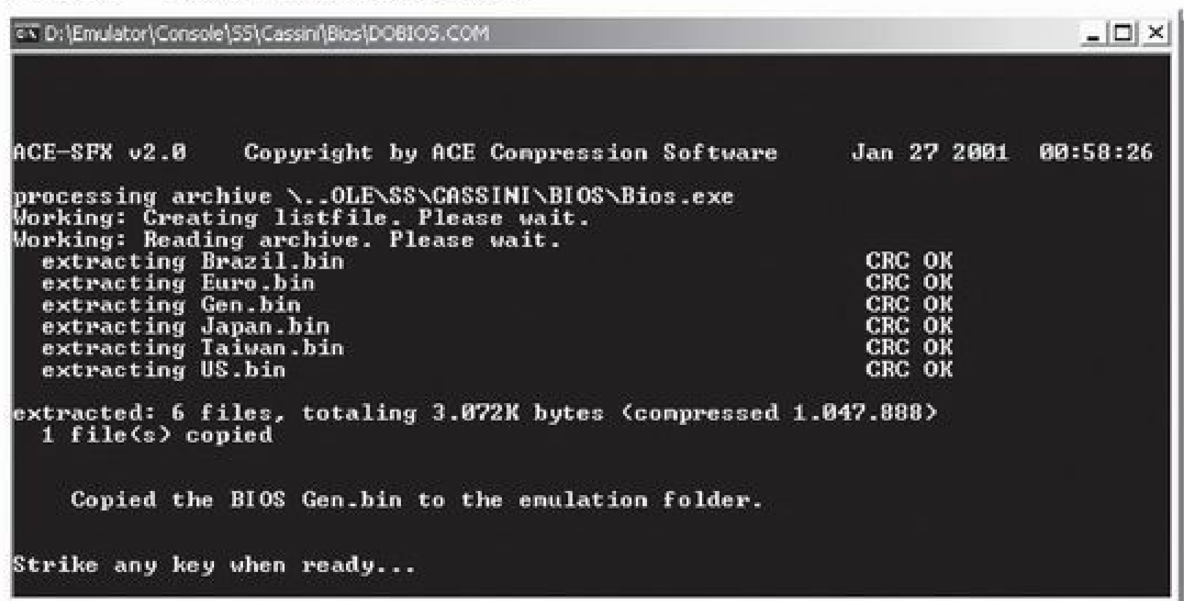


在前端软件主界面的正下方，那个 Cassini BIOS 的按键点进去之后是模拟器的 BIOS 设置窗口。这个模拟器的 BIOS 设定还挺特别的，笔者弄了很久才弄清楚。一般大部分模拟器都不喜欢在自己的模拟器安装包里面带上 BIOS 文件，因为怕与厂商闹上官司（BIOS 和模拟器不同，BIOS 是来自于游戏主机内部的东西，确切的说是有版权的）。而 Cassini 不但带了模拟器的 BIOS，还带了所有 SS 的 BIOS 并且可以供玩家自动生成……



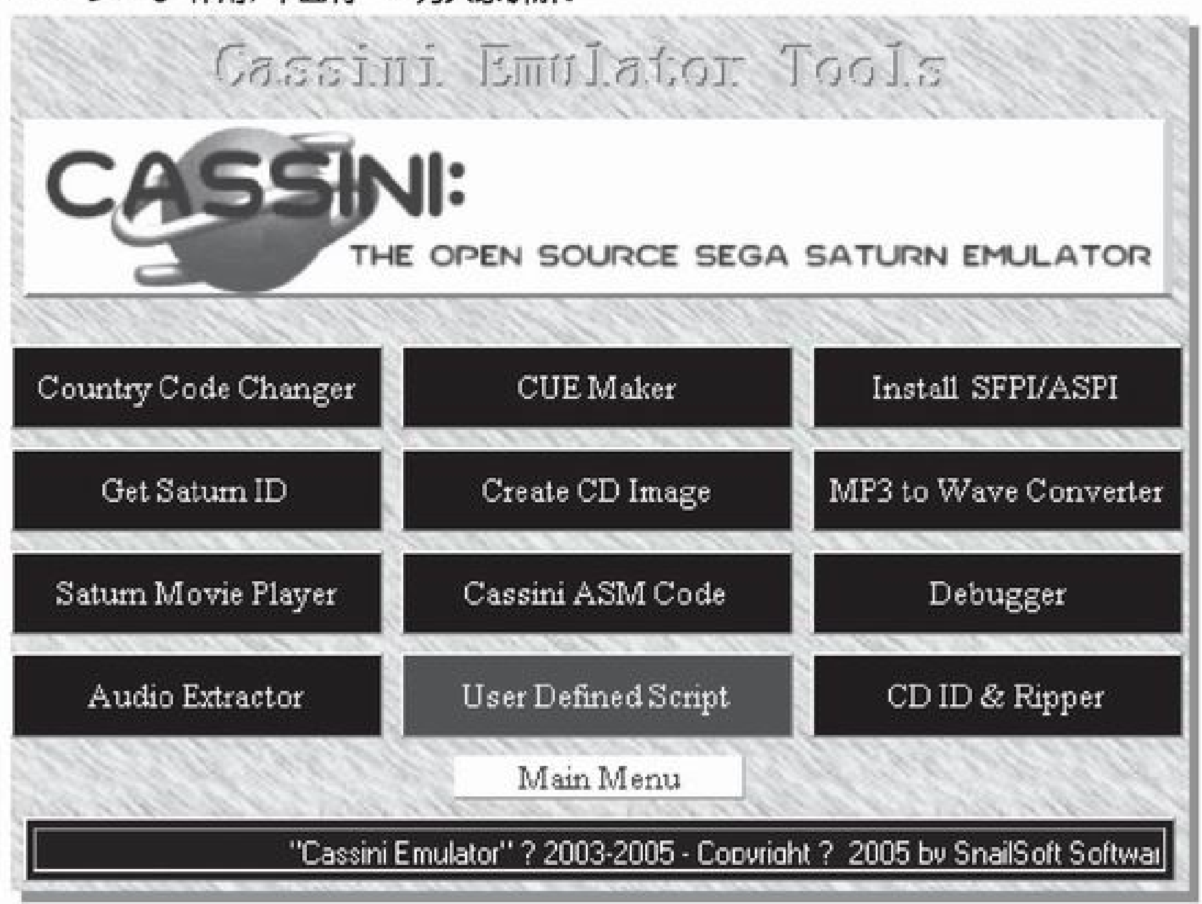
Brazil.bin
Euro.bin
Gen.bin
Japan.bin
Taiwan.bin
US.bin

Cassini 的 BIOS 文件是在模拟器根目录下的 CASS.BIN 文件，这个 BIOS 设置窗口中的几个按键，实际上就是对应几个批处理的操作。在模拟器的 Bios 目录下有两个执行文件：Bios.exe 和 DOBIOS.COM。前者的作用是双击后生成所有 SS 的 BIOS 文件（有通用、巴西、欧洲、港台、日本、美国共六个版本），后者的作用则是将指定的 BIOS 文件拷贝到模拟器根目录，替换掉那个模拟器调用的 CASS.BIN 文件。BIOS 设置窗口中的几个按键便是通过这两个程序的运行来实现 BIOS 的转换，不信的话可以到模拟器的 Bios 目录下双击运行一下这两个程序就知道效果了。



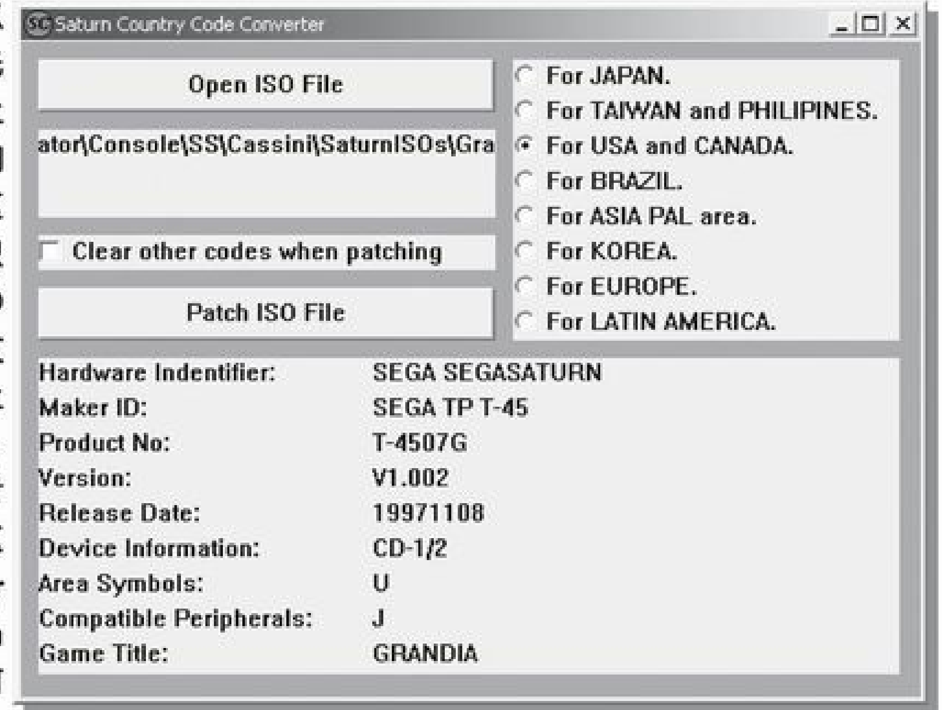
附加工具

Cassini Tools 按键下的工具窗口，有着作者特意为大家设计的大量外设工具软件，这些软件的实用性都非常高，不但可以很好应用于 Cassini，对其他的 SS 模拟器甚至是 PS、NEO CD 等光碟游戏机模拟器都有着非常好的辅助作用，下面将一一为大家讲解。



区域码转换器(Country Code Changer)

这个软件可以为你的 SS 游戏光盘镜像文件打上补丁，从而为其加上不同国家的区域代码。该软件只支持后缀名为 ISO 和 BIN 的镜像文件，每次只能打上一个区域码补丁，在打上补丁的同时最好去掉原来的区域码（勾上 Clear other codes when patching)，不然可



能会出问题。具体的操作很简单，点击 Open ISO File，选择需要打补丁的镜像文件，然后在右上角选择想要打进去的区域代码，最后按下 Patch ISO File 就行了。

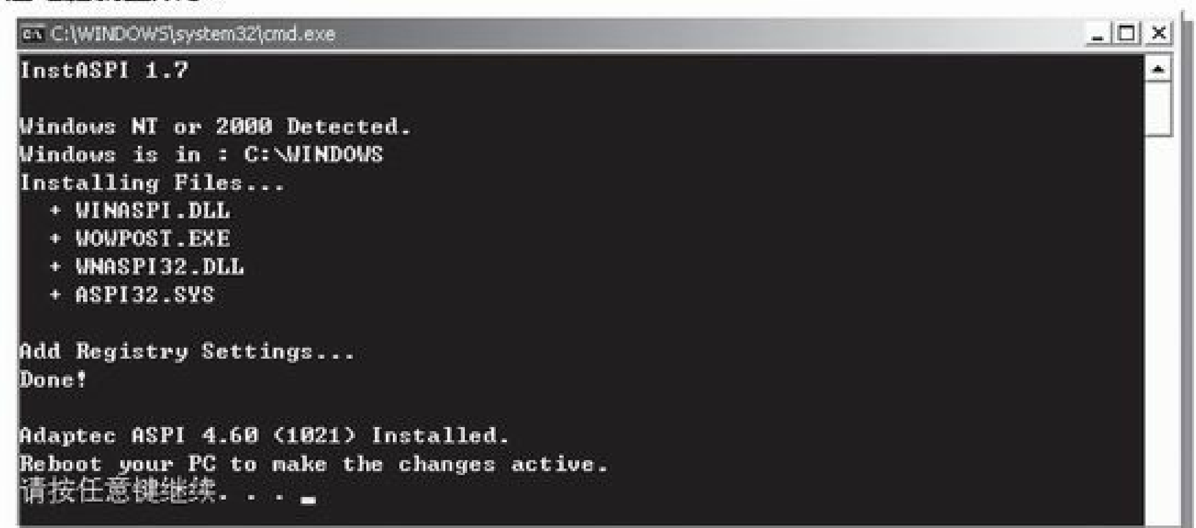
CUE 文件生成器（CUE Maker）

CUE 文件是 BIN 格式的光盘镜像文件所需的索引文件，我们在自己制作光盘镜像文件用于刻录的时候经常会用到 CUE 文件。尤其在我们下载了一些 ISO+MP3 格式的镜像压缩包之后，便需要自己手动生成 CUE 文件以用于刻录和模拟器载入。这个软件是命令行命令格式的，所以在模拟器的工具窗口直接点击不会有实际的效果，具体的使用我们会在后面详细讲到。



安装 ASPI 驱动（Install SFPI/ASPI）

ASPI 是著名的 NT 下光驱支持驱动，很多模拟器和刻录软件都要用到它，否则就会出现光驱兼容性的问题，点击之后会自动安装，安装完毕之后按下键盘上的任意键结束安装，重启电脑就生效了。



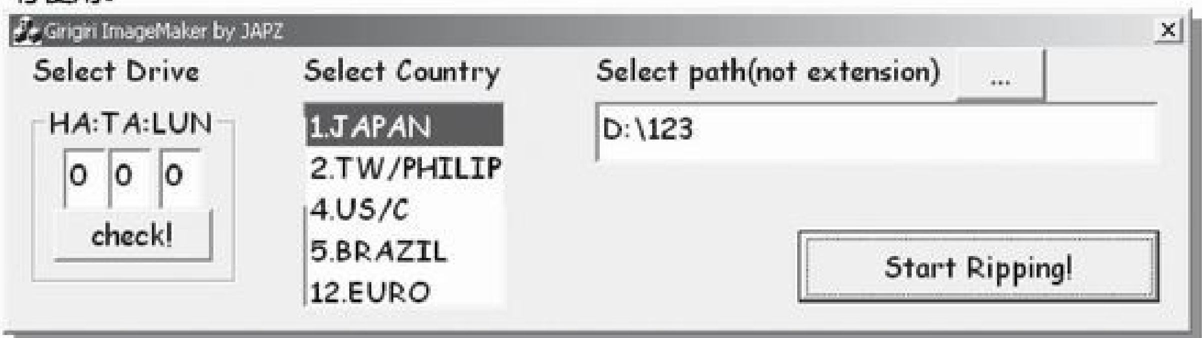
SS CD ID 获取器

每一个 SS 的 CD 光盘游戏，都有着一个 ID 号码，这是在生产过程中强制加上的。我们所熟悉的 PS 光盘镜像中也有类似的 ID 码，比如 SLPS_XXX.XX 之类的。同 ROM 文件的 CRC 类似，光盘镜像文件也是通过这个 ID 号码来辨别其唯一性，因为光盘镜像的文件多容量大。你可能以 CRC 来作为标准校验，而且也不可能存在相同 ID 而不同内容的两个游戏，于是 ID 码这项特殊的参数便成为了其中暂定的校验准则。我们将游戏光盘镜像文件拖拽到这个软件的窗口中，就能够得到该游戏的 ID 码了，有人也许会问，得到 ID 码又有什么用？用处很多，比如我们可以根据这个代码，在金手指列表文件中查找到对应的游戏金手指并进行编辑等等。



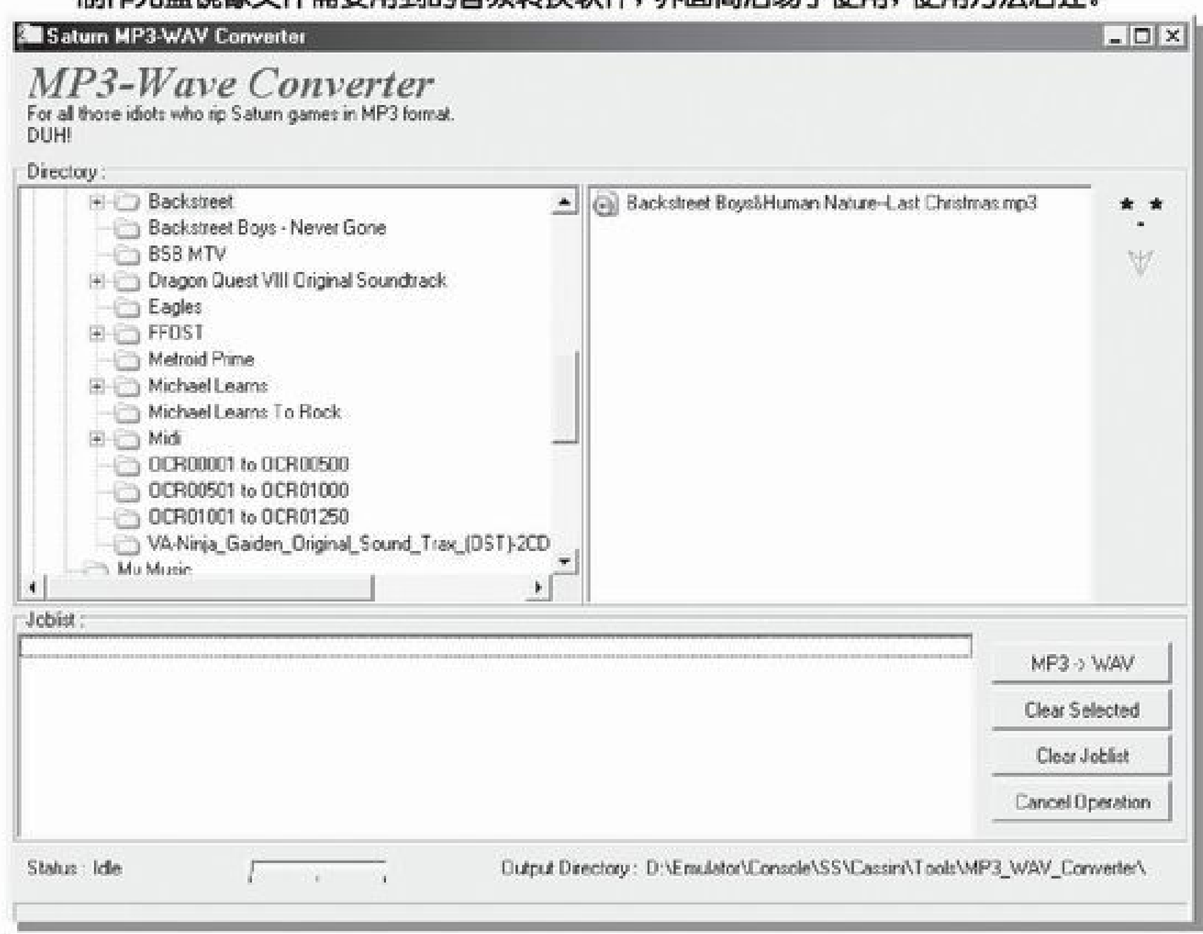
CD镜像生成软件 (Create CD Image)

GiriGiri 时期留下来的软件，并不是很好用，在电脑光驱中放入游戏光盘，再在软件中选好区域码和镜像文件保存地点就能够导出了，效果完全不如一些专业的光盘刻录软件，不推荐使用。



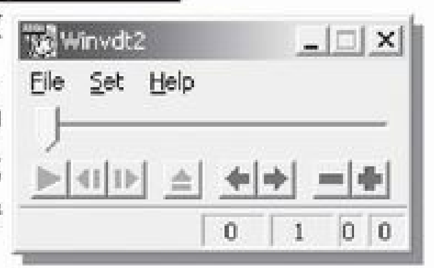
MP3、WAV转换软件 (MP3 to Wave Converter)

制作光盘镜像文件需要用到的音频转换软件，界面简洁易于使用，使用方法后述。

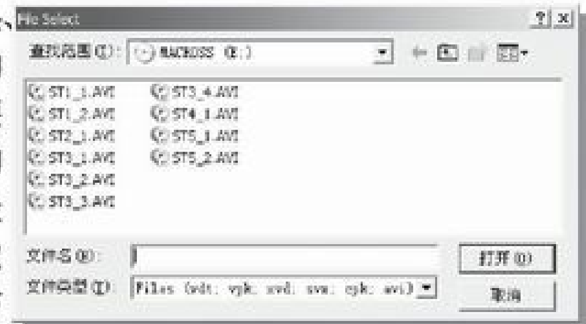


土星专用动画播放器 (Saturn Movie Player)

这是日本人 Hurricane 开发的一个小软件，能够播放 SS 游戏光盘内的专用动画文件。软件的使用方法很简单，选择 File 菜单下的 Select，打开 SS 光盘或者光盘镜像中的视频文件（后缀名为 vdt、vpk、xvd、svx、cpk、avi 格式的文件），再点上面的播放键就行了。不少 SS 游戏都有着



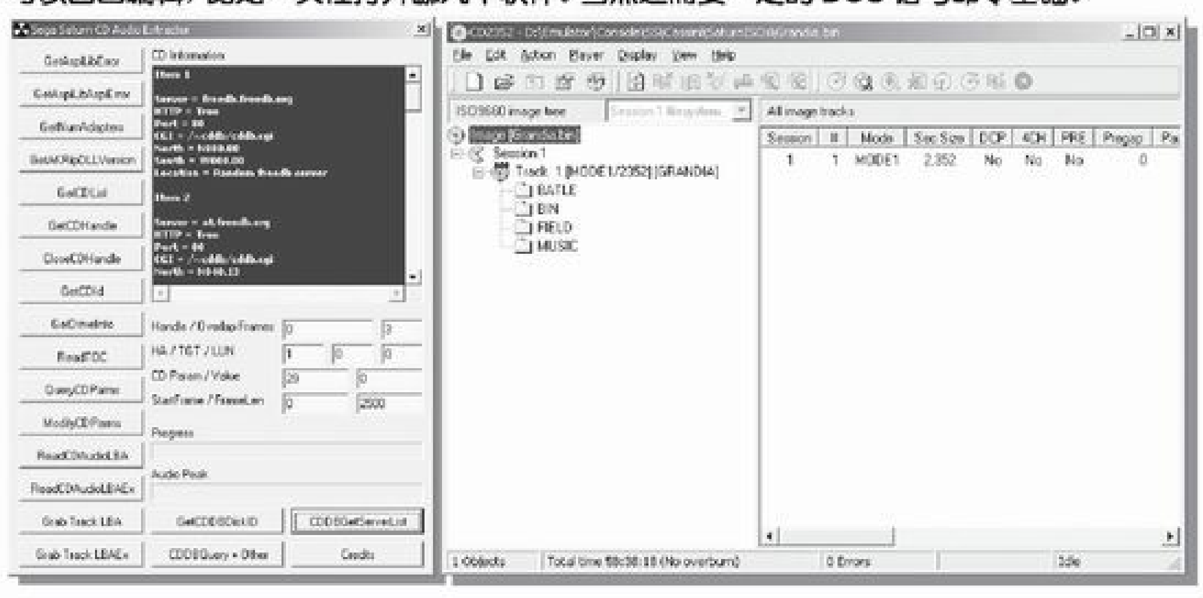
这些格式的动画文件，像《光明力量 III》的片头、片尾用的都是这类文件，甚至还有些游戏用的直接就是 AVI 视频动画文件（比如《超时空要塞》）。由于电脑中的视频解码器与 SS 不同的缘故，很多动画文件在播放的时候只有声音没有图像，或者图像是花版的。我们可以通过软件转换为真正电脑用的视频流文件来观看，方法就是选中 SS 光盘中的动画文件之后再依次选择软件中的 File-->Convert，保存为 AVI 文件，这样再用电脑上常用的播放器打开转换后的 AVI 视频文件，就能正常观看了。通过这个软件我们发现 SS 游戏中的动画码率都不是很高，很多都达不到现在的动画片水平，当然这其中有着当时技术条件的限制以及光盘容量的制约。



调试器 (Debugger)

模拟器的调试器是供高级人员使用的，需要调用正确的 BIOS 才能启用，调试的时候很慢，会占用不少系统资源。

剩下的两个软件 Audio Extractor 和 CD ID & Ripper 一个不会用，一个不实用，就不再介绍了。Cassini ASM Code 点击之后是打开一个汇编代码文本，非常之大。User Defined Script 是给用户自己定义工具的脚本的，在模拟器根目录下有个 user.bat 文件，你可以自己编辑，比如一次性打开哪几个软件。当然这需要一定的 DOS 语句命令基础。

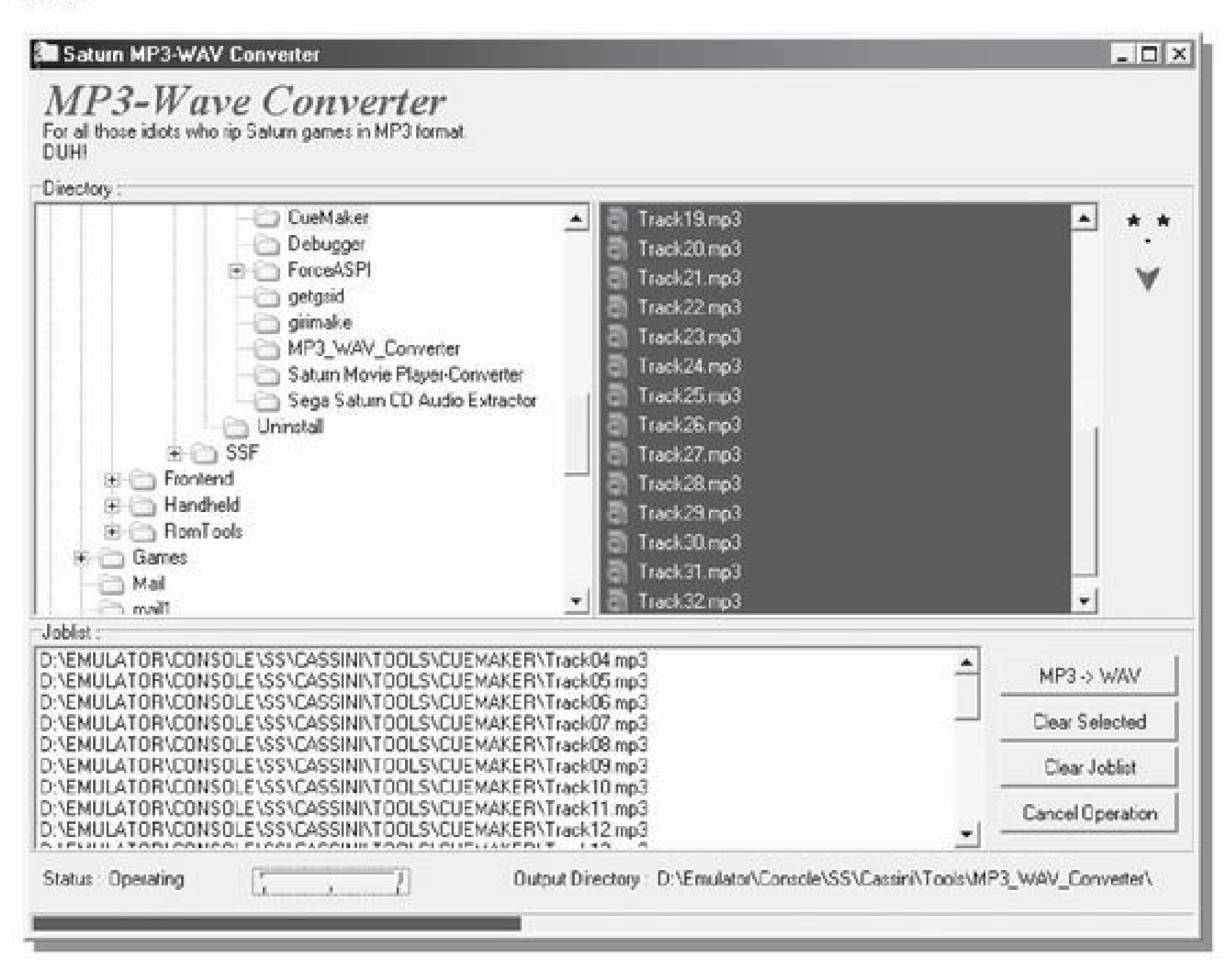


基本上 Cassini 这个模拟器就算介绍完了，接下来还有一些需要补充的附录和辅助知识，供喜欢钻研的高级玩家使用。

辅助知识

ISO+MP3 合成为标准的光盘镜像文件

我们在网上下载的很多镜像文件压缩包都是以 ISO+MP3 的形式存在的，这类文件不经过转换的话无法在模拟器上使用，下面就给大家提供一种方法来转换这些文件的格式。首先准备好转换的源文件：游戏数据文件 XXX.iso、游戏音轨文件 XXX.mp3 若干个，转换所需的软件 CUE Maker、Daemon Tools、Alcohol 120%（俗称酒精）。



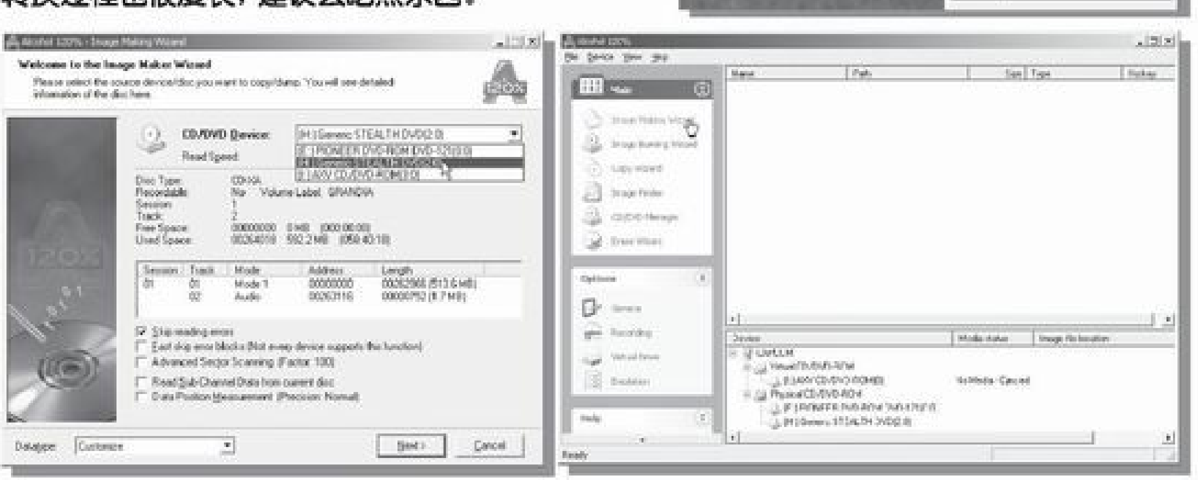
我们首先要做的就是将 MP3 文件转换成 WAV，调用模拟器工具窗口中的 MP3、WAV 转换软件（MP3 to Wave Converter），将你的 MP3 文件所在目录选中，将里面的 MP3 文件用 *.* 图标全选，再点那个向下的箭头全部添加到装换列表中，按下 MP3 -> WAV 便开始转换了，文件多的话转换需要较长时间，这时候可以去泡杯茶来喝。转换完毕之后，到模拟器的 Tools\MP3_WAV_Converter\ 目录下可以找到转换出来的 WAV 文件。

```
D:\Emulator\Console\SS\Cassini\Tools\CueMaker\segacuemaker.exe
Sega Saturn Cuesheet Maker (c) 2004 by Lodger
Enter name of cue sheet to be created. (.cue is automatically appended)

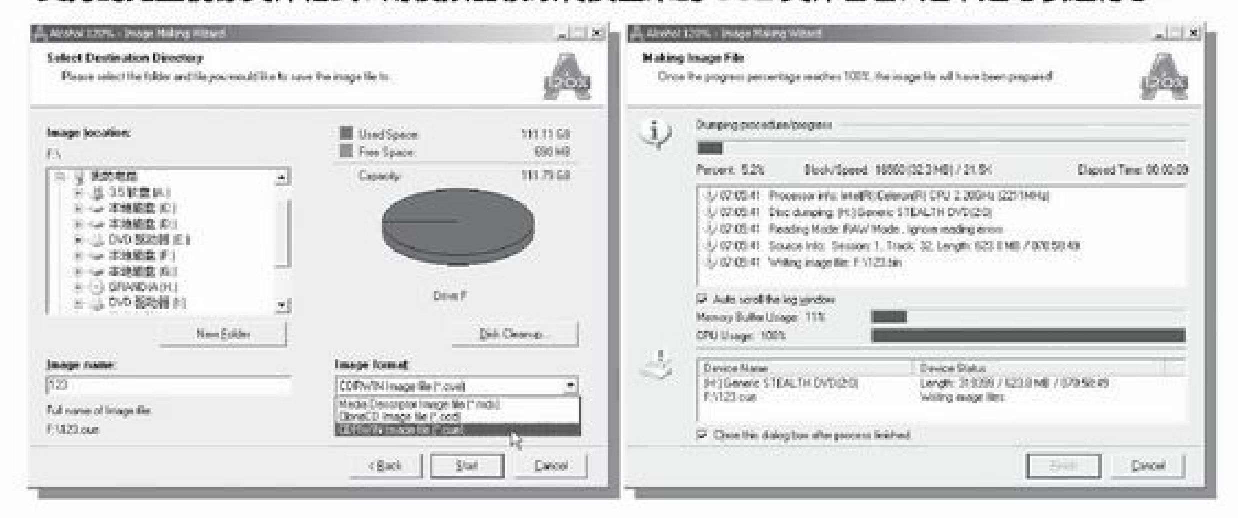
=> 123
```

将转换出来的 WAV 文件和 ISO 文件一起放到 CUE Maker 主程序所在目录（模拟器的 Tools\CueMaker\ 目录下），确认 ISO 文件和 WAV 文件是按照规则命名的之后（如图所示的命名规则，必须除了最后的数字编号部分按顺序排列之外，其余部分采用相同关键词命名），就可以双击那个 segacuemaker.exe 文件生成 CUE 文件了。双击之后会弹出个 DOS 对话框，提示你输入要生成的 CUE 文件名，随便输入一个就行了。转换出来的 CUE 文件包含了这些 ISO 文件和 WAV 文件的索引，我们可以用记事本打开来看看以确认无误。

接下来要进行的就是镜像文件的转换了，首先用 Daemon Tools 将刚才生成的 CUE 文件载入虚拟光驱，然后运行酒精，选择镜像制作向导（Image Making Wizard）。在接下来的向导窗口中，选择 Daemon Tools 虚拟的光驱为读取用源光驱，点下一步（Next）。在接下来的制作 ISO 设定窗口中，将镜像类型（Image Format）改为 CUE 格式，并选择好输出的目录和文件名，按下开始键（Start）就开始转换了。转换过程也很漫长，建议去吃点东西。



漫长的等待后转换终于完成了，转换出来的文件包括一个 CUE 一个 BIN，正是模拟器支持的光盘镜像文件格式。用模拟器读取转换出来的 CUE 文件看看，是不是可以运行了？



模拟器的默认键位表

如果没有自定义模拟器键位的话，很可能进入游戏后不知道按什么键，实际上进入游戏后模拟器的默认键位是这样排列的：

上	键盘方向键上
下	键盘方向键下
左	键盘方向键左
右	键盘方向键右
A键	键盘Z键
B键	键盘X键
C键	键盘C键

X键	键盘A键
Y键	键盘S键
Z键	键盘D键
R键	键盘E键
L键	键盘Q键
开始键	键盘回车键

附录 1：模拟器履历



Cassini 的前身是一个叫做 GiriGiri 的 SS 模拟器，这个模拟器出现于 2003 年，作者是日本人 Shinya Miyamoto，模拟器公开的时候需要注册，否则无法得到完整版。而且模拟器的设定很怪异，只能在日文 Win98 的环境下运行，但 GiriGiri 的完成度相当之高，当时甚至还吸引了不少人专程去安装日文操作系统来测试。不过不久之后，GiriGiri 宣布停止开发，其模拟

器相关资源全部被 SEGA 官方收购，GiriGiri 也再没有更新。

2004 年 7 月 1 日，Gavionne 放出了一个 GiriGiri 的 Hack 版本，使模拟器能够在非日文操作系统和 NT 操作系统下运行，模拟器各种设定和菜单被翻译成了英文，还加入了前段程序，从而让更多的人了解到了 GiriGiri 的神奇。不过由于源代码被加密，模拟器的改进变得很缓慢。

2004 年 7 月 4 日，Snail 与 SEGA 官方互通 Email 得到回复，SEGA 不再过问 SS 模拟器方面的事情，Snail 得到了解密的源代码，GiriGiri 的开发得以继续。7 月 9 日，名为 Cassini 的 SS 模拟器开发小组成立，宣布继续今后 GiriGiri 改名为 Cassini，不久便发布了一个 Wip 版本。

2004 年 12 月，Cassini 发布 1.0 版，正当作者热情高涨的时候，他的 SS 主机被人偷了，Cassini 的开发停滞了半年之久……约半年之后，模拟器发布 2.0 版，前端功能被进一步强化。

2005 年 7 月 21 日，模拟器发布 3.0 版，也就是现在这个版本。

目前 Cassini 开发小组核心成员：

Barnito	负责给建议、宣传、发布
Lockshaw13	负责更新游戏兼容列表
Slacker	负责更新游戏兼容列表
Iceman50	提供测试游戏资源
SigmaX6	Beta 版本测试
DWBrett	Beta 版本测试
Snail	主程序员



附录 2：SS 主机规格

- 处理器 -
一块日立 SH2 32-bit RISC @ 28.6MHz
一块日立 SH1 32-bit RISC
VDP 1 32-bit 显示处理器
VDP 2 32-bit 显示处理器
SS 专用控制设备 SCU
摩托罗拉 68EC000 声音处理器
DSP 声音处理器
- 内部存储器 -
2M 内存
1.54M 显存
540K 声音存储
540K CD-ROM 缓存

- 外部存储器 -
CD-ROM（2X）
兼容音乐 CD、CD+G、CD+EG、8cm CD
512K 外部记忆卡
- 输入 / 输出 -
高速通信口
内部 32-bit 扩展口
内置 VCD 播放输出
NTSC RF 输出
S 端子输出
RGB 输出
HDTV 输出
模拟手柄输入

Yuuki /文
Taka /栏目编辑



战斗方程式 (BATTLE FORMULA)

推出时间：1991
厂商：SUNSOFT
机种：FC
游戏类型：STG

在 FC 时代大活跃的日本厂商中，除了 NINTENDO、KONAMI、TECHNOS 等之外，SUNSOFT 的影响力也不可小视，《马多拉之翼》、《超惑星战记》、《亚特兰蒂斯之谜》等游戏都深受玩家们喜爱，而这些给我们留下美好回忆的作品在 PS 上也推出了复刻版，当然，这款《战斗方程式》也在其中。

该游戏没有什么故事背景，是一款单纯以驾驶与射击为乐趣的游戏。主角为一个会多向射击的机器人，它将一边驾驶自己的赛车一边与四周出现的敌机作战。游戏的设定有些特殊，一般说来 RAC 或 STG 游戏都是采取自动卷轴画面，而该游戏的画面滚动则可以由玩家控制，其中按住上键为加速，按住下键为减速甚至停止，当两键都不按时则会以默认的速度匀速行驶。因为游戏中会出现许多障碍，所以这些按键的配合显得十分重要，比如在某些需要跳跃的地方，游戏会提前出现“JUMP”提示，此时你就需要注意加速，否则只能落得坠崖的悲惨下场，而在一些摇摆夹板到来之前，游戏会提示你“STOP”，当然，如果你对自己的反应和技术自信，大可无视这些。



主角机器人的射击方向可自己调节，对于侧重不同方向出现的敌机时要灵活使用，而通

，包

附近





推出时间：1988

厂商：KONAMI

机种：FC

游戏类型：ACT

在 KONAMI 经典 FC 大作《KONAMI 世界 2》里面，有着一个含着婴儿奶嘴，像团棉花爬来爬去且摇着魔法棒的小 BABY，当时我就对这个小家伙感到好奇，因为在众多角色当中，就数他比较陌生了。所以当玩到这个游戏时，不由觉得有些许惊喜。糖果、奶油蛋糕、番茄、竹笋、果冻，别误会，这些并不是小 BABY 可吃到的道具，而是游戏场景的组成元素，由此就足可见该游戏童趣之盎然，而在敌人方面，则全是如同扑满般的小猪诸、涂鸦鸟、章鱼烧……宛如烧烤摊的美食。游戏并没什么





标新立异的地方，难度比同类型游戏《兔宝宝》也要小得多，因此大家完全可以在充满活力的 BGM 伴奏下，怀着轻松的心情好好享受这 7 大关的乐趣。

小 BABY 手中那支魔法棒除了作为攻击武器外，也是开宝箱的钥匙。只要用它对着敌人一摇，它们就得统统变成气球状，然后你可以踩在上面去到普通跳跃难以到达的地方，当然这是有时间限制的，时间一到，它们就会自己爆炸，如果此时小 BABY 从其上坠落地面则会痛得僵硬一段时间。另外，还可以将它们向不同方向顶飞，以达到攻击其它敌人的目的，不过要小心的是，当它弹回来的时候还是有攻击判定的，不要伤到自己，这也是对付 BOSS 的攻击手段。我们的小 BABY 也有长大的时候，那就是在取得铃铛后的一段时间，这时小 BABY 终于可以站立起来无敌奔跑，不过成长的喜悦让小 BABY 丢掉了魔法棒，可别因此而错过宝箱里提升 HP 的宝物哦。

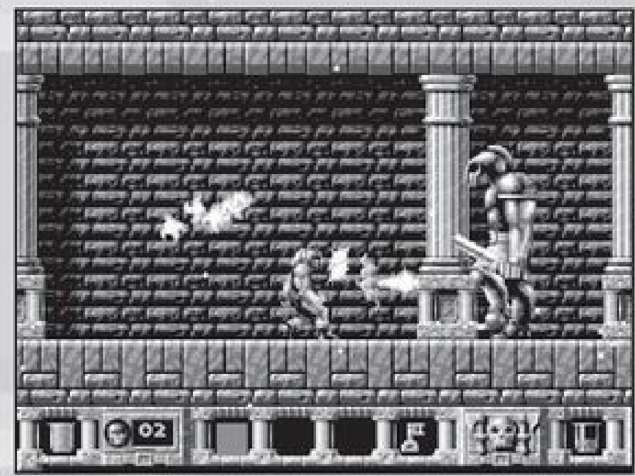




众神
(GODS)

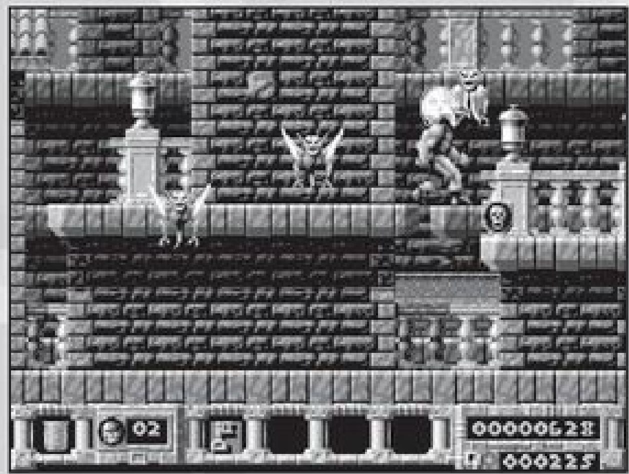
推出时间：1992
厂商：BITMAP BROTHERS
机种：MD
游戏类型：ACT

过了明年的世界杯，最值得期待的就是我们的2008 北京奥运了。说到奥运，不知道大家是否对希腊神话中的大力神赫拉克利斯有所了解呢，有这么一个传说，伊利斯国王与赫拉克利斯打赌，倘若他能够在一天之内把圈养着 3000 头牛的牛圈打扫干净，就能得到其中十分之一的牛作为奖励。聪明的赫拉克利斯引来阿尔菲斯河河水，很快就把牛圈冲洗得干干净净。对此始料不及的伊利斯国王不但毁约，而且还想杀掉他，但赫拉克利斯在宙斯的帮助下成功化解了这个危机。为此，赫拉克利斯在奥林匹亚举行竞技比赛来庆祝胜利，这便是古奥运会的由来。



《GODS》的主角便是这位集智慧和力量于一体的赫拉克利斯。这是个典型欧美风格的 ACT 游戏，无论是画面、音乐还是难度都是如此。充满古典气息的牢狱、城堡等精美场景让人仿佛置身西方神话时代，而充满压迫感的音乐节奏似乎昭示着这场战斗的艰苦。老实说，该游戏的流畅性不算太好，特别表现在跳跃的感觉上，不过这或许又与大多数游戏场景都比较狭小有关吧。赫拉克利斯的常规武器是飞刀，可提升威力，且在死掉命之后威力也能继承。另外在打倒怪物可以获得宝石，积累一定的宝石就可以购买各种各样的秘宝，攻击系的包括火球、定时炸弹、闪电等，治愈系的则有 HP 回复药等，但要注意你所能携带的宝物可是有限的。每一版的核心就是要找到钥匙以开启各个门前进。对于一些障碍机关则需要在机关前按住上键，然后配合 A 开启（有些多重控制的机关需要按特别组合开启开关才行），而按住下后按 A 则是切换特殊宝物，所以要特别注意，不要在出现怪物的地方切换宝物，因为蹲下时是不能攻击的。





总的说来该游戏还是不错的，特别其中对于秘宝屋的探索等要素，应该能吸引喜好偏高难度以及有搜索癖的玩家。

相关秘技

选关

LEVEL	PASSWORD
2	NASHWAN
3	COYOTE
4	FOXX

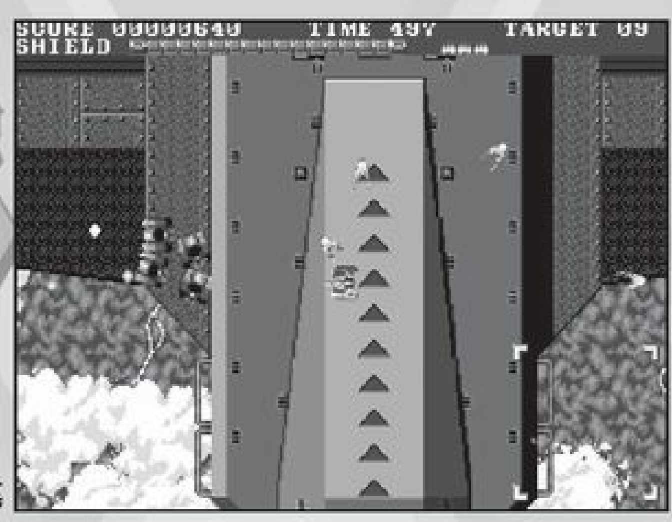
格拉纳达之战
(GRANADA)

推出时间：1990

厂商：WOLF TEAM

机种：MD

游戏类型：STG



在 MD 时代，WOLF TEAM 给笔者印象最深的是其 SLG 大作《天舞三国志》，当时也定性认为其应当是类似 KOEI一般“儒雅”的SLG专业MAKER，所以当看到《格拉纳达之战》的时候，还有些不敢相信，这是多么刺激的 STG 啊。不过话又说回来，如今的 KOEI 也在 SLG 之外的领域打开了一扇花重锦官之门，那就是现在红得发紫的“《真三国无双》系列”，世事无绝对，只要敢拼搏。



没有人知道“格拉纳达”这辆超级加农坦克来自哪个组织或国家，也不知道到底是谁给它的命名。这件人间兵器走南闯北已经身经百战，破坏了无数的要塞，攻克了无数堡垒。人们怀着敬畏的心情将其称为“非洲大陆之神”、“鬼魂战士”，而其真正的恐怖只有亲眼看到才能知晓。



格拉纳达常规武器分为机枪和主炮，前者连射能力强，在突击中起到不错效

果，后者只能单发射击，且有着很强后座力，不过威力惊人，对付大型机动兵器专用。除却以上两种常规武器，在游戏中还可以取得许多支援武器，其中包括导弹诱导装置、机枪诱导装置、自动索敌装置等等。在各个战场，格拉纳达需要尽量取得这些支援型武器来配合战斗，因为敌人的机动兵器绝对都是毫不客气铺天盖地席卷而来的，特别在其制造点密集之处，场面更是大有把 MD 机能耗竭之势……战场上敌军的部署都可以通过右下角的地图来了解，准备好后就一气冲杀进去吧。

相关秘技

飞行的坦克

在游戏第 2 关，等到时间为零，同时将坦克从飞船边缘移下，这样接续出来的坦克便可以在飞船外自由飞行。

火力提升

在游戏第 2 关，将坦克移动到左翼顶端，连续下行直到通过最后的管道然后等待，此时会出现一个头像标志道具，吃下后能提升坦克火力。



推出时间：1994

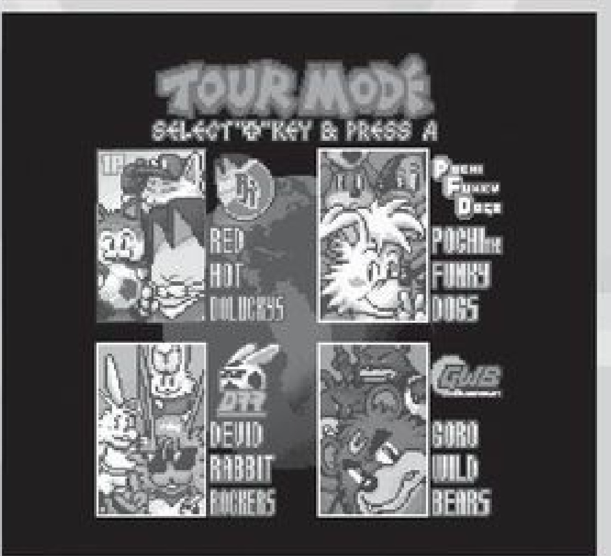
厂商：IMAGINEERZOOM

机种：SFC

游戏类型：SPT







说到足球话题可就多了，谁叫咱是球迷呢，呵呵。首先是新赛季欧洲联赛的陆续开幕以及世界杯预选赛的白热化，作为明年重大战役的前哨，一定精彩纷呈。另外，WE 家族再添丁，《WE9》如期而至，与设想中的相差不大，不过其中犯规判定之严厉以及远射加强幅度之大似乎已在短时间内引起了国内 WE 迷的“公愤”，看到那些 30 米开外不分东西的暴射频频挂网让人感觉该游戏已由 SPT 成功转

型 STG（玩笑）。如果你亦有同感，那么请抛开郁闷，玩玩这个充满稚气的《猫仔哥足球》吧，好帅的名字，应该是港台传过来的译名吧。

猫猫们赛足球，裁判竟然是只小老鼠……这是个恶搞得相当自由充分的游戏，猫仔哥们是当然的主角，除此之外还有狗仔哥、兔仔哥、熊仔哥等其他队伍，这些角色的造型比《迪斯尼明星足球》中的名角们更显可爱，而那夸张的动作以及充满爆炸力的射门特技又让人想起著名的《热血足球》，还有赛场上那些诸如传送带、地雷等等五花八门的要素，这些所有的合在一起也就让我们认识了 IMAGINEERZOOM 的 KUSO 力。不过得承认的是，该游戏比赛中足球的造型很漂亮，是上世纪 90 年代中期最流行的那种底纹……

消防员 (THE FIREMEN)

推出时间：1994

厂商：HUMAN

机种：SFC

游戏类型：ACT



HUMAN 最著名的游戏自然得数“《钟楼》系列”，至于消防题材的游戏，大家首先想到的也许是 SS 上 SONIC 小组那部力作《烈火奇兵》，不过该创意之最初还属 HUMAN。两者相对比，《烈火雄心》为 3D 游戏，其描述的是近未来的科幻情节，而《消防员》则是 2D 游戏，描述情节虽也是近未来，但更贴近现实。不过这并不表示该游戏缺乏精彩和刺激，救火如救人，救火的同时也需要救人，消防员们就如同与死神在抢时间，如何选择最佳方案和路线，避轻就重地最大限度实行抢救，需要玩家在游戏中时刻注意火势的分布以及发展，毕竟时间有限，人手有限，手中的道具也有限。



故事发生在 2010 年（也就是 5 年之后，旁人：你这是在卖弄算术？）冬天的纽约市，一场圣诞派对正在陨石学术化研公司举行着，时间为下午 6 点整。由于炊事员的疏忽，一簇火苗引燃了公司保存的易燃化学物质，火势很快蔓延开来。接到警报之后，消防部派遣了彼得和丹尼尔这两名曾立下很多灭火奇功的顶级消防员火速前往现场开展救援行动



……游戏中玩家只能控制彼得（使用灭火器），丹尼尔（使用斧头）会作为 NPC 在身边支援，比如开门、救助伤员等，而且他不受 HP 限制，所以无需任何顾忌。另外还有其他角色会在游戏中给两人作行动提示，因此遇到对话还是要仔细看清楚为好。彼得的灭火器可进行长距离喷射以及面前密集低射，这也是针对不同火势设计的，尽量配合着使用吧，要注意的是不要老是一直按住灭火器连发喷射，这会影响移动速度，这对于抢时间的行动是很不利的。

在这个新世纪里，真希望环保公益类游戏作品能多多涌现，这不由让人又怀念起多年前通宵玩《天地创造》的情景，伴着窗外最初的一丝曙光的闪现，屏幕里演示着万物丛生的青葱景象，本已疲劳困倦的神经在一瞬间突然得到了完全释放，呼吸着一天之中最纯洁的空气，自己也仿佛置身于那片绿色汪洋之中，游戏中所要表达的“创造”感动跃然于心。不同游戏需要在相应时间玩才能体验到其最佳效果，确实是这样。

小熊班卓 班卓与图伊 (BANJO-TOOIE)

推出时间：2001

厂商：RARE

机种：N64

游戏类型：ACT

在离开大金刚的日子里，RARE 在尝试树立一个属于自己的招牌人物，那就是小熊班卓。从 N64 上《班卓与卡苏伊》1、2 两作、《班卓与图伊》到前不久 GBA 上的《班卓飞行员》，这只聪明伶俐的小熊正慢慢向世人展示着自己的魅力，马里奥、大金刚、索尼克、雷曼们能做到的事，我也能做到。



一个清幽的雨夜，班卓和它的几个猪朋狗友正在家里赌博，其中当然包括卡苏伊和蒙波啦。大家玩得尽兴时，突然整个屋子震动得像要倒塌一样，于是蒙波自告奋勇出去一探究竟，只见从钻探机里出来的两个巫女利用魔法救出了两年前被班卓和卡苏伊打倒的老巫婆，虽然她此时已只剩下骨架，但魔力仍未减退，班卓的家在她的魔法攻击下瞬间成了废墟，班卓则全靠收到蒙波的消息及时躲避才逃过一劫，而动作缓慢的鼹鼠波特尔斯



则被魔法打得灵魂出窍……为了为伙伴报仇，也为了遏制巫婆伤害其他人，班卓、卡苏伊和蒙波一同踏上冒险之旅。

游戏在操作设定上很细致，首先拿班卓的移动来说，轻推控制摇杆时，班卓会踮着脚尖小心行走，这样可以避免吵醒一些睡眠中的敌人以惹来不必要的麻烦；中力度推摇杆时，班卓为正常速度行走，这是在通过一些比较险要的地形时比较安全的做法；重力度推摇杆时，班卓将奔跑起来，也是最常用的移动方法。而通过各个按键的不同搭配还可以实现多种多样的动作。游戏中的道具主要分为 3 大类，一种是过关的必须道具（只有尽可能多的收集才能开启更多关卡，从而实现更完美通关），一种为可使班卓学到新技巧的道具（数量累加到一定程度可以学到相应的技巧），还有就是一些辅助道具，如提升能量值的蜂巢等。

加州竞速
(CALIFORNIA SPEED)

推出时间：1998

厂商：MIDWAY

机种：N64

游戏类型：RAC

很多人都把加州视为神赐的土地，每每踏上这片土地，心里都会泛起无尽的流连和渴望。一年四季都灿烂如一的阳光，充满迷人风情的棕榈树，散发着浪漫气息的沙滩，还有那条盘旋于山海之间通往旧金山的公路以及路边千姿百态的野花。行驶在加州公路上，不时会有朝气动人的年轻人开着敞篷跑车从你身边驶过，不远处林立着具有加州风格的个性建筑，这一切怎能不让人心动。



《加州竞速》是个自由竞速游戏，所谓自由就是指其并无什么特别的比赛规则，你只需要按时到达相应赛点就行。赛程贯穿着城市、海滩、郊外等，通过游戏你一定能体验到那种浓厚的加州FEEL。游戏的操作感有点“钝”，不过这并不代表赛车很难控制，相反你会发现即使你随意开，赛车也不会轻易偏离公路，就如同一种新手驾驶体验，一旦你开始游戏就再也不想松开油门，就是这种感觉。受卡带容量所限，游戏中无论是赛车还是背景采取即时演算而非贴图（存储基本位图和算法要比大量贴图所占空间小得多），虽然场景看上去会稍显粗糙，但在巨大的速度感中和之下，还是觉得可以接受，特别那种因地势差而飞车的感觉更是让人快感十足。至于游戏中的赛车，除了形形色色的跑车外，还有卡车，甚至高尔夫运动专用车，当然这其中许多车都属于隐藏车辆，需要达成一定条件方可使用。





相关秘技

调整烟雾颜色

选择SERISE模式，顺序输入“L、R、C-上、C-下、C-左、C-右、下”，成功的话屏幕颜色会淡化并出现颜色调整画面，之后通过右键调节。

改变屏幕位置

在单人游戏时，按住2号手柄的“L+R+START”，然后使用震动摇杆便可改变屏幕位置。

隐藏车辆取得

车辆取得条件

FIVE-O	使用任意车辆完成SPORT SERIES模式
PREDATOR CAR	使用FIVE-O完成SPORT SERIES模式
MANO CAR	使用PREDATOR CAR完成SPORT SERIES模式
SEMI TRUCK	使用任意车辆完成DO THE STATE模式
DOZER TRUCK	使用SEMI TRUCK完成CALIFORNIA CUP模式
SQUIRREL CAR	使用任意车辆完成LIGHT SERIES模式
INSECT CAR	使用SQUIRREL CAR完成LIGHT SERIES模式
FORKLIFT CAR	使用INSECT CAR完成LIGHT SERIES模式
MOUNTAIN DEW PICKUP	使用任意车辆完成HEAVY SERIES模式
OL'TRUCK	使用MOUNTAIN DEW PICKUP完成HEAVY SERIES模式
CAMPER TRUCK	使用OL'TRUCK完成HEAVY SERIES模式

碧黯·云道 /文
Taka /栏目编辑



动漫游戏之"懦夫"

古往今来，人们津津乐道的都是那些大英雄、大豪杰，以及他们"虽万千人吾往矣"的气概。相关的游戏亦是同样热卖，君不见《三国无双》里那些大将一骑当千，谈笑间连斩敌首数百的爽快感产生多大吸引力。不过时过境迁，现在动漫游戏里流行的似乎已经不再是英雄豪杰了。

我并不是一个阅历无数的专家，从什么时候开始"软弱"变成动漫主角的性格，也并不太清楚。不过可以肯定的是，最近一段时间，越来越多的动漫作品开始把主角设计得倾向于人性化、性格平凡化，越来越背离了早期的热血路线。

几年以前躲在家里看《宇宙骑士》、《圣斗士星矢》，年轻的我时常被他们毫不迷茫、充满自信的性格所吸引。其实说白了，我们在这个真实的世界上无法找到同样的满足感，所以我们羡慕那些虚幻的英雄，羡慕他们强大的力量，羡慕他们谈笑间樯橹灰飞烟灭的气魄。但是从什么时候开始，我们已经无法从他们身上找到满足了呢？我们从什么时候开始已经厌倦了这些夸张的虚幻和千篇一律呢？

我至今还记得《新世纪福音战士 EVA》中，真嗣面对敌人不敢下手，因为过度惊吓的扭曲面孔，以及受到打击之后无助躲在角落的一幕。他不是一个天生的救世主，不是一个坚定的英雄，比起一个主角，他更接近于其他作品中的配角性格。平凡、孤独，多么接近我们的字眼，而这些东西对于我们来说究竟意味着什么？

时至今日，炙手可热的《高达 SEED》主角大和吉良，其成长过程更是让我们看到了动漫主角的平凡一面。杀人之前的颤抖，杀人之后的痛苦，以及面对整个世界的迷茫。究竟战斗意味着什么？那些连名字都没有留下的敌人，究竟给吉良的心灵划下了多深刻的伤痕？如果这就是所谓的软弱，这样的人就是所谓的懦夫，那么我想，这个时代需要软弱，需要懦夫。

如果世界上都是英雄，谁来给我们被热血冲昏了的头脑带来一丝冷静？如果生活中都是豪言壮志，动漫和游戏又如何背



负起更深层的含义？随着时代的发展，这些另类的主角应运而生了。

以下，就是我心目中的七大所谓“懦夫”。



阿姆罗·利

登场作品：机动战士高达、Z高达、逆袭之夏亚
演出声优：古谷彻

宇宙世纪0079年，一位平凡的少年机缘巧合坐上了白色的MS，在战场上凭借超凡的能力打败了无数强敌，成为一位英雄。多么简单的故事，如果，那位少女没有出现的话……

阿姆罗光辉的时代开始于“一年战争”。与其说“一年战争”时的阿姆罗是英雄，不如说他是一个为活命而不得不战斗的小孩。遇见拉拉前他不曾想过战斗的意义所在，不曾想过究竟什么是应该为之战斗的。而拉拉的那个理由——为自己所爱的人而战，深深触动了这个少年的内心。



“阿姆罗不可轻易忘记吧，阿姆罗应可做到的。”这是那个少女的鼓励，对阿姆罗而言，是多么的不可替代。

光之宇宙之后，阿姆罗的心仿佛失去了一个支点。被地球联邦用厚待的方式软禁，却完全不想做些什么来改变现状。即使被卡茨用激将法加入卡拉巴，竟然出现了不敢驾驶MS出战的情形。进入驾驶舱，他的手开始颤抖，他的思绪开始混乱。阿姆罗本不是一个如此消沉的人，他本应该是敌人眼中的恶魔，友军最为信赖的同伴。他似乎完全失去了昔日驾驶高达在宇宙中不可一世的气势，失去战斗意念的阿姆罗只是一个无力的平凡人。拉拉的死给他带来的遗憾永远都无法弥补，他在他传奇的一生中留下了软弱的一面，这软弱比他的坚强带来的震撼更令人印象深刻。



阿姆罗并不是唯一的例子。当少数新人类被旧人类分割开来，孤独的他们或许都可能变成阿姆罗这般消沉。所不同的是，阿姆罗所谓懦弱的原因，除了自身性格的不健全和神经质，更多的来自那个已逝的少女，那只美丽的天鹅……

绯村 剑心

登场作品：浪客剑心
演出声优：凉风真世

剑心的一生满溢悲剧色彩。

幕末时期的日本，政府昏庸无能，国家衰败动荡、民不聊生。绯村心太出生于一个偏僻的村庄，年幼的他迎来了人生中第一场悲剧。他也许并不明白为什么命运如此残酷，让 5 岁的他变成一个孤儿。但是在强盗残忍的杀戮下，他没有任何反抗命运的力量。

于是，一位改变他的人出现了。一个白衣剑客，拥有天下无双的剑术，静静来到他眼前。白衣剑客将美酒浇在坟墓上，只对心太说了一句："你跟我走吧，心太这个名字太软弱，以后你就叫剑心吧！"从此，剑心踏上了人生的悲壮之路。

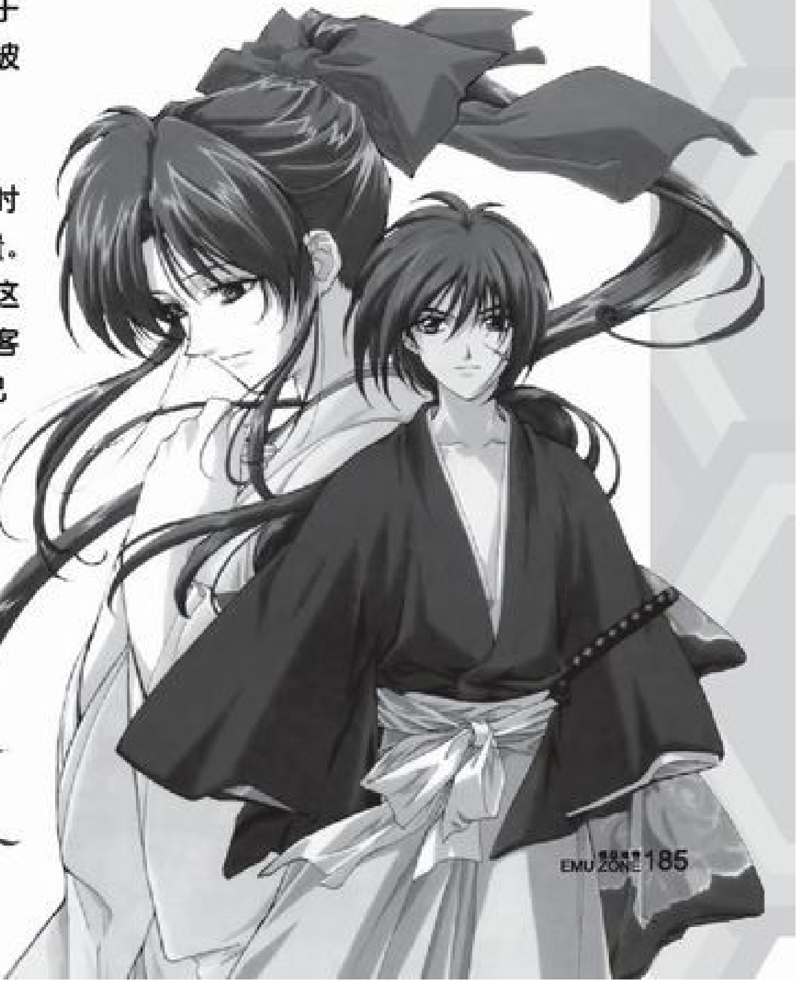
他的前半生，作为刽子手的剑心，是一个强大、坚定、不受任何迷惑的人。然而悲哀的是，他却拥有一颗善良的心。其实对于这个乱世而言，拥有一颗善良的心，只能被打上"软弱"的烙印。

于是剑心放弃了刽子手的身份，同时也放弃了自己在这个乱世中活下去的力量。杀人对任何人来说都过于沉重，背负着这重量让剑心身心憔悴，但是对于一个剑客而言，放弃了杀人，也就等于放弃了自己的生命。

一场悲剧能够洗涤一个人的灵魂，何况这场悲剧竟是如此凄美。剑心的悲哀不在于他自己，而在于这个世界。

没错，就像人们所说的一样，他不再拥有锋利无双的剑刃，不再拥有天下无敌的剑术，他从一个刽子手变成一个连剑都拿不起来的懦夫。然而这个懦夫，比起那些心中连怜悯都不复存在的可悲的人们，又是多么坚强啊。





碇 真嗣

登场作品：新世纪福音战士
演出声优：绪方惠美



真嗣是一个软弱的人，一个绝对软弱的人。比起同龄少年他没有任何不同，他既没有出色的判断力，也没有坚韧的毅力，作为一个主角，他的存在更多是为了表达一种特殊的含义。

他做任何事情都受到别人影响。驾驶EVA是为了父亲、为了别人，唯独不是为了自己。他简单得如同一张白纸，别人只要拿起笔，就可以随意在上面画各种图案，而他无力也无意抗拒。

他最经典的台词是，“不要逃……不要逃！”这或许已经是他坚强的极限了，面对可怕的对手，又有哪个平凡的孩子不会和他一样害怕？他是一个有血有肉的人，既不是无所畏惧的英雄，也不是传说中的救世主。他一次又一次的打败使徒，但仍然在疑惑自己究竟为什么要这么做；他一次又一次的驾驶EVA，但他仍然不明白为什么做这种事情的是他而不是别人。对他而言这个世界没有什么值得去拼搏的，他的孤独感以及被父亲抛弃的痛苦，把他变成一个自闭而神经质的人。

凌波丽的出现扰乱了他的世界。“我不会让你死的。”简单的一句话，却埋下了改变一个人的种子。然而这仍然是一场悲剧，命运注定真嗣仍然是孤独而自闭的，因为一个如此普通的少年，又有什么力量去阻止那些悲哀的发生呢。

真嗣存在的意义不在于让我们看到希望和力量，而是人性中最脆弱、而又最坚硬的地方。脆弱是因为受不起任何打击，而坚硬是因为，我们紧闭的心房大门，永远都冰冷的锁住，不允许任何他人涉足。

在这种背景下，软弱的意义升华了。真嗣是一个懦夫，但是他代表了太多现实生活中的人。或许，我们是需要软弱的……如果真的有一天“人类补完计划”实现了，我们再没有任何脆弱的地方，再没有任何隔阂，那时，我们会幸福吗？



鸣海步

登场作品：推理之绊
演出声优：铃村健一

鸣海步自幼生活在哥哥的背影里。鸣海清隆，一个无比强大，神一样的存在，夺走了他的一切，甚至包括他所爱的人。他在经过无数次的尝试之后终于明白，自己只是哥哥的模仿品，他的琴艺永远达不到清隆那种音色，他永远只是清隆手上的一个棋子。他默默地接受了现实，变成一个对自己漠不关心，永远只是看着哥哥背影的人。他清楚地知道，接受命运，是他唯一能做的事情。



他不相信他能做到的一切。他无数次感到自己的软弱，无数次放弃了只有一步之隔的成功。他并不在乎自己会变成怎样，他厌恶自己，他看着自己所爱的人离自己渐渐远去，他只是默默地看着这一切。



他的改变开始于一个女孩的努力。他虽然不在乎自己，但是却为了别人而尝试去取得胜利，去坚强的战斗。他神一样的头脑开始发挥了作用，击败了眼前所有的对手。但是他仍然不相信自己的力量，因为他知道，他所做的这一切，比起哥哥来实在太过渺小。他不相信哥哥所说的那句话：“相信的力量可以改变命运。”他不相信一切，他不相信自己可以摆脱哥哥的操纵。

然而还是因为一个女孩，他开始挑战哥哥清隆。他开始尝试不做一个棋子，去正面面对自己不可战胜的哥哥。为了同伴，为了自己，他对命运作出了第一次反击。他的眼中不再是一片漠然，他开始追求自己所想要的东西。哪怕失败，也要带着一丝希望去战斗，终于他开始明白自己存在的意义，即使他知道自己仅仅是哥哥的复制人，在20岁以前就会死去，但他仍然冷静的面对这一切。于是他从一个懦夫变成一个坚定的人，即使没有未来，也总会有自己应有的归宿。

我们每一个人都应该明白，无论自己未来如何，都会有自己应有的归宿。

日向 雛田

登场作品：火影忍者
演出声优：水树奈奈

日向雏田的遭遇和鸣海步有点相似，同样都具有一个无法超越的哥哥，同样都对自己没有任何自信。

如果说一个日向家族的忍者，必须具有强大的力量和绝对的自信，那她显然背负了太重的压力。面对受人注目的哥哥，他又如何能够不对自己产生自卑。或许她应该出生在一个普通的家庭，作为一个不受人瞩目的普通忍者，那样，才能快乐的生活下去。然而，她身上却偏偏流淌着不能改变的血液。

对她的第一印象就是胆小。在鸣人面前淡淡微笑的她，是一个典型的不敢在喜欢的人面前开口的女孩子。对于她而言，那个人和自己有太多的相同点，然而却拥有自己梦寐以求的自信。软弱的她被鸣人的坚强深深感动，也许对她而言，这种坚强是她永远追寻的目标。



记得在一次严酷的考试中，她希望自己的力量能够帮鸣人一点忙。然而，她或许没有想到，这次考试恰恰是鸣人帮助了他。那一声无比坚定的“我不会临阵脱逃！”深深震撼了她的内心。

鸣人对他的影响实在太多太多了。看着鸣人在战斗中表现出来的不屈、无数次笑着面对比自己强大数倍的敌人，她开始懂得什么才是真正的强大。

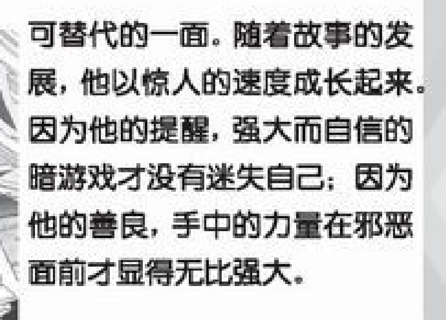
之后，她在战斗中面对无比强大的哥哥日向宁次，她本应该选择放弃。但是那个人早已改变了她，那个人的一举一动、一言一行都让她懂得坚强的意义。真正的强大不是不败，而是无论跌倒多少次，都能爬起来勇气。

其实，一个人具有了这样的勇气，又何必再在意胜败呢？

武藤 游戏

登场作品：游戏王
演出声优：绪方恵美

武藤游戏出生于一个平凡的家庭，爷爷武藤双六是游戏店的老板，因此自幼对各种游戏充满了兴趣。因为生性软弱可欺，在学校总是受到各种不公平的待遇。在同龄人眼中他像一个小孩子一样，幼稚、单纯，然而对外界的看法他总是不在乎，他感兴趣的只有游戏。



他并不缺乏朋友，有时候单纯和幼稚也是吸引别人的一个优点，但是比起他周围的那些男子汉，他显得过于特殊，似乎只是他们当中一个本不该存在偶然因素。

千年金字塔选中他之后，他软弱的性格仍然没有改变。比起暗游戏（阿陶姆）自信坚定的性格，他的胆小、不可靠更得到了突出的衬托。故事发展到这里，大多数人都发现他并不是故事真正的主角，“决斗”这样一个充满了热血和自信的主题，并不是一个胆小的主角能承担得起的。于是里游戏代替他成为故事的线索，一直到故事的最后。

或许游戏的存在是无关紧要的？我有时候这么想，无论是战斗还是生活，游戏都过度依靠他的伙伴，对整个故事而言，他究竟起到了什么作用？

然而令人感动的是，这样一个软弱而胆小的游戏，却在关键时候展现了无可替代的一面。随着故事的发展，他以惊人的速度成长起来。因为他的提醒，强大而自信的暗游戏才没有迷失自己；因为他的善良，手中的力量在邪恶面前才显得无比强大。

其实这就像光和暗的两面。或许我们被强大的自己所迷惑，或许我们为软弱的自己而自卑，然而终有一天我们会发现，无论是哪一种性格，都不能单独承担起人生的所有重量。

故事的结局出乎所有人想象，在最后的一场战斗中，游戏战胜了暗游戏。曾经的软弱变成了面对强敌毫不动摇的坚定，曾经的胆小变成了不可战胜的强大信念。从那一刻起，就像暗游戏所说的：“你已经超越了我。”



大和 吉良

登场作品：高达SEED、高达SEED DESTINY
演出声优：保志总一朗

"究竟什么才是我们必须与之战斗的？"

这句话带给了人们太沉重的思考。面对战场上生死相搏的敌人，至少我们应该去寻找一个互相残杀的理由。为了爱？为了恨？为了保护自己不能失去的东西？还是为了摧毁自己不能容忍的东西？或许，没有人可以回答。

两名少年就在这迷茫中走上了命运的无尽之路。吉良和阿斯兰，本是童年时最好的朋友，却因为那些谁也无法解释的理由，变成了生死之敌。他们的战斗究竟为了什么？仅仅是为了所谓的信念吧。

信念，对很多人来说是一个伟大的字眼，可以凭借这种光辉的借口来创造种种不可饶恕的错误。于是无数流淌着同样血液的同胞倒下了，无数耗尽心血的家园灰飞烟灭，无数曾经繁华一时的城市再也没有留下任何痕迹。最后，只剩下那些在战场上存活下来的人，默默地为无法挽回的悲剧而哭泣。只有在一切都结束的时候人们才会明白，战争这种最愚蠢的行为一旦披上了光辉的外衣，将会给世界带来多么不可想象的灾难。

被战争污染的世界需要眼泪的冲洗。基拉面对一个又一个在战场上失去生命的同伴和敌人，他开始流泪，他开始忏悔杀戮的意义。是的，比起那些浑身伤痕仍然舍命战斗的人，像穆、沙漠之虎，基拉过于软弱。他会为了自己所杀死敌人而感到悲伤，他会一次又一次的在迷茫中寻找一个根本不存在的方向。然而他又无比坚强，只有真正坚强的人才会去思考战斗的理由。那些真正的懦夫们，只知道一味的逃避。

究竟什么才是我们必须与之战斗的？这如落日般悲凉的问题，将永远回荡在人们心中……



后记

动漫和游戏绝不仅仅是娱乐的东西。有时候它们能带给人们沉重的思考，或者深深的感动。或许有一天你会发现，你的人生遭遇和上述某个人如此相似，那么你是否会做得比他们更好呢……



ZGA 街机摇杆评测

笔者最近弄到一个 ZGA 街机摇杆，是浙江宁波真电玩有限公司生产的。其实他们的摇杆打向市场已经一年多了，本来笔者一直以为摇杆再好用都不会比街机手感好吧！何况摇杆还有个最大的麻烦就是固定问题。但是这款 ZGA 街机摇杆在拳皇黑洞（http://www.kofeffect.com/cgi-bin/leobbs.cgi）和拳皇盟（http://bbs.kofunion.net）这 2 个中国最大的拳皇论坛里都有相当高的评价。

于是笔者通过拳皇盟介绍购得了型号为 ZA-VR 的街机摇杆。ZA-VR 摇杆面板大约 A3 纸那么大，面板采用 PVC 磨砂面密度板制成，全部零件采用真正的街机零件制作（有几款系列还采用原装三和的配件，三和是世界品质最好的街机零件生产商，不过用这些高档配置的摇杆价格较高，适合专业级玩家使用）。下面来看看这款摇杆的无敌固定方式——G 字夹固定（如图）。

采用 G 字夹固定后，摇杆和桌面浑然一体，无论怎么摇，摇杆台都稳稳的固定在桌面上，这可是一些暴力玩家的福音啊！汗一个。而且这种方式拆卸方便，也不损伤桌面。同时摇杆底部有 4 个强力吸盘，放在光滑的桌面上，经过实际测试，吸力竟出乎意料的强劲。

这款摇杆非常适合玩格斗类游戏，因为采用了真正的街机零件，同时又结合了无敌的固定方式，终于让笔者在办公室找到了街机的感觉，真是居家练招，外出单挑，必备良器。



ZGA 街机摇杆介绍

ZB 系列，采用国产纯街机零件，手感纯正，无异与抱了台街机回家

摇 杆	铁座摇杆（如图A）
接 口	PS2（PS）、USB、打印机 3种接口任选
附 件	G字夹、打印机转接口、垫片
固定方式	夹吸2用式

铁座操纵杆

A



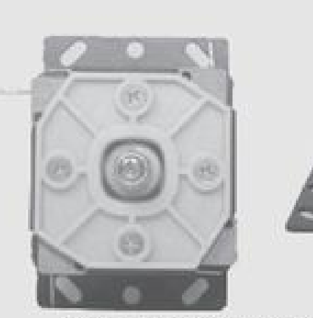
说明：是国内很常见的摇杆，铁筐架，是采用有片微动，微圆型挡圈，45度定位不错，复位弹簧灵活，幅度也比较大。多见于全国各地普通游戏厅。

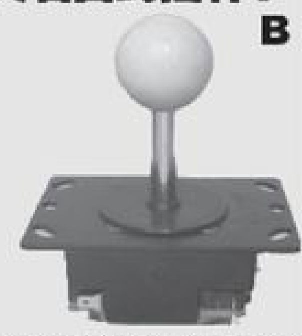
ZA 系列，采用仿三合街机零件，手感接近于原装机台

所用操纵杆	八向操纵杆（如图B）
输出接口	PS2（PS）、USB、打印机 3种接口任选
附送配件	G字夹、打印机转接口、垫片
安装方式	夹吸2用式
最近优惠	买两个ZA系列摇杆赠送价值29元的《格斗编年史》一册

八向操纵杆（又名日式摇杆）

B





说明：是仿照三合摇杆设计并生产的，手感很接近三合原装杆，是采用有片微动，方型微圆挡圈，复位弹簧灵活，幅度适中。

ZP 系列，采用纯日本三合原装零件，让你在家里就能找到进口原装机台的感觉

所用操纵杆	原装三合操纵杆
输出接口	PS2（PS）、USB、打印机 3种接口任选
附送配件	G字夹、打印机转接口、垫片
安装方式	夹吸2用式

ZGA街机摇杆邮购说明

邮费由买家承担

江苏、浙江、上海各地区：快递费20元，2天内到

国内其他地区：平邮每个20元，快递费用每个40元（限珠江三角洲地区，及其他省的大城市市区）

本公司在以下银行开通邮购帐户

农业银行金穗卡帐号：**9559 9803 1016 6671 613**

工商银行灵通卡帐号：**9558 8139 0110 0031 321**

建设银行 龙 卡帐号：**4367 4215 9576 1738 953**

招商银行一卡同帐号：**6225 8857 4077 5291**

帐户名：**余威**　　汇入地：**宁波**

1. 请到所在地银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇款单。请务必准确填写帐号及开户人姓名，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

2. 汇款后请电话联系 0574-88204442 或者联系业务 QQ：418547 登记您的汇款金额，汇款时间，所购产品型号及数量，并留下收件人姓名，联系电话，联系地址，邮编，以免耽误发货。

TRANSFORMERS

即将上市

变形金刚-人物谱 博派篇

以美版变形金刚G1系列为主线，包括元祖/头领战士/目前战士/隐者战士/能量战士/可动战士/微型战士多个系列近250位博派人物

详尽介绍

每个人物的格言/职能/个人介绍/武器技能及弱点

随书CD中包括
变形金刚最新原创曲目

OPTIMUS PRIME

"FREEDOM IS THE RIGHT OF ALL SENTIENT BEINGS."

金地辉煌近期即将推出以下图书及电子刊物

《街机海报图鉴收藏本》

《GBA游戏图鉴查阅手册》

详细信息请留意近期杂志相关预告

开户银行：中国农业银行 北京市分行 亚运村支行 北苑家园分理处
银行帐号：95599 8001 42885 33715
开户人名：李 丹

邮购说明：

为满足广大读者的需求，我们临时开通了一个农业银行汇款通道，目前可以购买以下产品：

产品名称......................................邮购价格（已含包装及挂号费用）

《模拟地带杂志》第20期..........15元
《模拟地带杂志》第21期..........15元
《模拟地带杂志》第22期..........15元
《模拟地带2004黄金典藏》..........27元
《变形金刚终极手册》简装版..........37元
《变形金刚终极手册》限量豪华版..........70元
《格斗游戏编年史》..........31元

邮购方法及注意事项：

1、请到所在地农业银行分理处，向银行工作人员咨询汇款方式，他们会指导您填写汇款单。请务必准确填写帐号及开户人名字，并将汇款金额及手续费一并交与银行，记住索取并保留汇款凭证。

2、请在汇款后，发一封电子邮件至 51663619@163.com ，写清楚汇款时间，汇款金额，并写清购买产品名称和数量，请务必写清楚您的地址、姓名、邮编及联系电话，以免耽误发货。

3、一般情况，我们会在发出当日给您去电子邮件确认，请注意查收。如果长时间得不到回复，请发信向我们咨询。

4、我们大书采用邮局专用发泡袋包装，杂志是用邮局牛皮信封包装，如有特殊要求，请来信与我们联络。

约稿信息

杂志投稿信箱现已改为ezmag@163.com，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时请注明文章的栏目、类型以及作者的详细联系方法，切记切记。

